

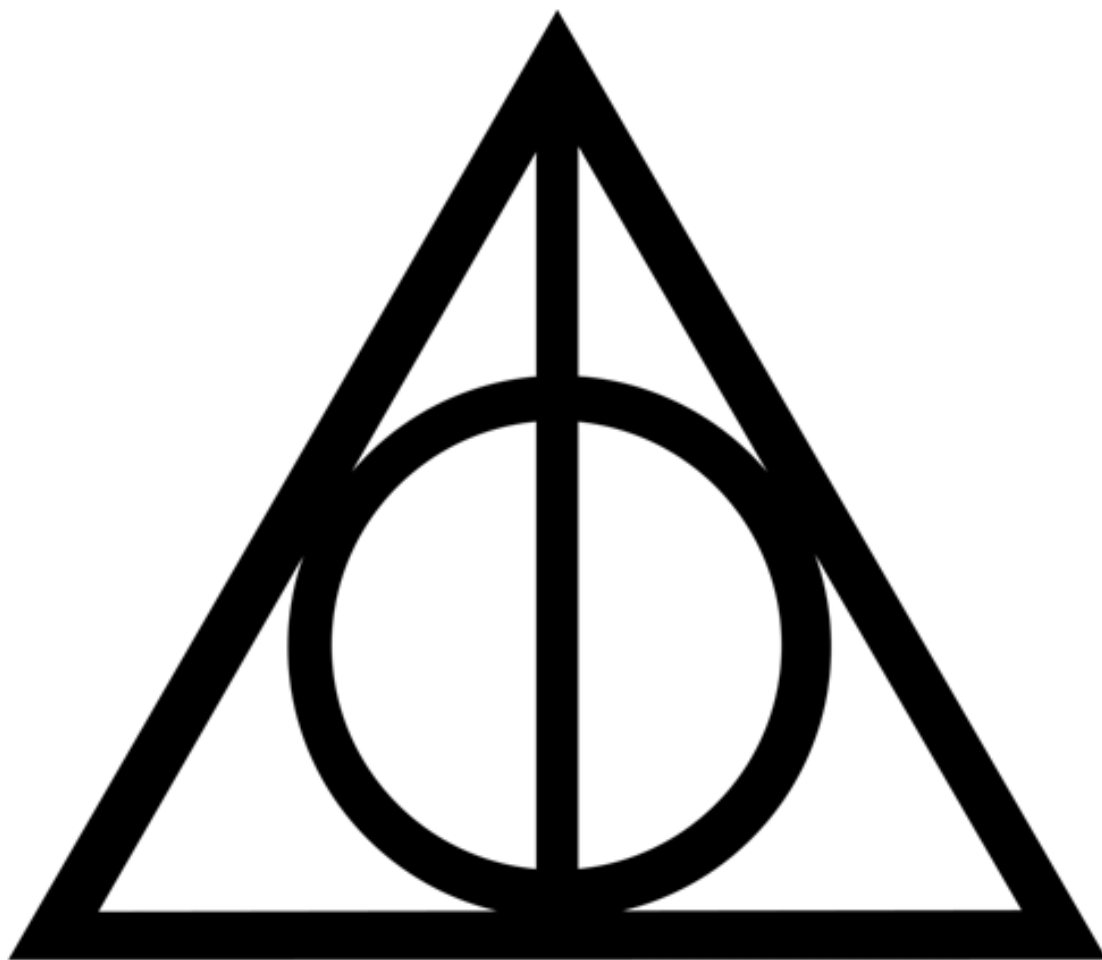


Гарри Поттер

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Гарри Поттер

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



Это некоммерческая фанатская работа с использованием персонажей из мира Гарри Поттера, права на который принадлежат Джоан Роулинг. Это дань её удивительному миру и потрясающей истории.

Disclaimer: FREE AND NOT FOR SALE. This is a not for profit fan work based on the incredible world created by J. K. Rowling. It is a tribute to her world building and story telling. This work is in no way authorized, approved, licensed, or endorsed by J.K. Rowling, her publishers, or Warner Brothers Entertainment. All copyrights and trademarks remain the property of their respective owners.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Как играть.....	5
Что такое настольная ролевая игра?	5
Что вам необходимо для начала игры.....	5
Рассказчица	5
Игроки	5
Как в это играть	5
Как кости используются в этой игре.....	5
Успех и Провал	6
Обычная проверка.....	6
Уровень сложности.....	6
Степени успеха.....	6
Быстрая проверка.....	7
Встречная проверка.....	7
Командная работа	7
Сюжетные баллы	7
Создание персонажа	8
Набросок вашего персонажа	8
Определите характеристики.....	9
Выберите навыки	10
Год обучения	11
Преподавание магических дисциплин.....	13
Заклинания и Зелья	13
Более открытый мир	15
Описание навыков	18
Волшебные палочки	21
Покупка волшебной палочки	21
Твёрдость палочки.....	21
Сломанные палочки.....	21
Создание палочки	22
Обучение и совершенствование	25
Повышение характеристик и навыков	25
Освоение заклинаний и зелий.....	25
Бой.....	27
Формы боя	27
Раунды.....	27
Бросок инициативы	27
Действия	27
Свободные Действия.....	27
Броски атаки и защиты.....	28
Повреждения: физические и психические	29
Магия	31
Заклинания	31
Типы заклинаний	31
Сложность заклинания.....	32
Изучение Магии	32
Сотворение Магии.....	32
Дуэль	33
Блокированные заклинания	33
Взрывающие заклинания	33
Анимация.....	34
Описание заклинаний	35
Зельеварение	51
Зелья.....	53
Ингредиенты зелий	57
Создания	58
Уход за магическими существами.....	58
Описания созданий	58
Персонажи	66
Примечательные заклинания.....	66
Создание нового персонажа	66
Характеристики и навыки	66
Краткие правила	97
Лист персонажа	100

ВВЕДЕНИЕ

Гарри Поттер был волшебником — волшебником, только что окончившим первый курс в Школе чародейства и волшебства Хогвартс. И если Дурсли были недовольны его возвращением на каникулы, то это не имело ничего общего с тем, что чувствовал Гарри.

Он так скучал по Хогвартсу, что это было похоже на постоянную боль в животе. Он скучал по замку с его потайными ходами и призраками, по своим занятиям (хотя, возможно, не по Снейпу, мастеру зелий), по совиной почте, по банкетам в Большом зале, по ночам в своей кровати с балдахином в спальне башни, по гостям у егеря Хагрида, в его хижине рядом с Запретным лесом на территории парка, и, особенно, по квиддичу, самому популярному виду спорта в волшебном мире (шесть высоких столбов ворот, четыре летающих мяча и четырнадцать игроков на метлах).

Все книги заклинаний Гарри, его волшебная палочка, мантия, котёл и суперсовременная метла «Нимбус Две Тысячи» были заперты дядей Верноном в шкаф под лестницей, как только Гарри вернулся домой. Какое дело Дурслям до того, что Гарри потеряет место в домашней команде по квиддичу из-за того, что он не тренировался всё лето? Какое дело Дурслям, если Гарри вернётся в школу, не сделав ни одной домашней работы?

Дурсли были теми, кого волшебники называли маглами (в их жилищах не было ни капли магической крови), и для них наличие волшебника в семье было делом глубочайшего позора. Дядя Вернон даже запер сову Гарри, Буклю, в её клетке, чтобы она не могла передавать сообщения кому-либо в волшебном мире.

«Гарри Поттер и Тайная комната»

Это первое издание (совершенно неофициальное) настольной ролевой игры «Гарри Поттер».

Я в долгу перед Harry Potter Wiki, официальным сайтом Pottermore, и всеми теми создателями игр, которые появились раньше. Есть несколько фантастических неофициальных систем для игры за учеников Хогвартса (и я рекомендую вам поискать их).

Итак, зачем нам нужна ещё одна настольная ролевая игра о Гарри Поттере?

Цель этих правил состоит в том, чтобы создать более полную систему НРИ, которая позволит игрокам рискнуть выйти в более открытый волшебный мир, с более широким списком заклинаний и зелий и более подробными сведениями о таких вещах, как карьера волшебника, изготовление волшебной палочки, волшебные создания и красочные персонажи, населяющие мир Гарри Поттера.

Включённые заклинания в основном те, что описаны в книгах Джоан Роулинг, с несколькими дополнениями из фильмов о Гарри Поттере, где они добавляют интересный игровой процесс или дополнительные детали. Например, вербальная формула на превращение животного в кубок с водой не приводится в книгах, но восхитительная вербальная формула Вера Верто используется в фильме.

Однако среди фанатов широко распространено подозрение, что субтитры к фильму неправильно переписаны и что на самом деле это должна быть Фера Верто. Здесь, конечно, звучит как «Фера» и латинский перевод имеет больше смысла, так что я выбрал именно этот вариант. Игра приправлена этими видами догадок, основанных на лоскутном одеяле источников. Такие детали, как год, когда определённые заклинания преподаются в Хогвартсе, или цена различных ингредиентов зелий, не указаны в книгах, поэтому были применены некоторые догадки и игровой баланс.

Я надеюсь, что вы одобрите мои решения, но если вы думаете, что я ошибаюсь, пожалуйста, свяжитесь со мной.

Нил Уокер

neil@harrypotterrpg.co.uk

КАК ИГРАТЬ

Что такое настольная ролевая игра?

Мир Гарри Поттера — это эксцентричное многослойное царство правдоподобных персонажей с невероятными способностями. Идеальная среда для настольной ролевой игры.

Настольные ролевые игры (НРИ) — это форма совместного повествования, в которой игроки берут на себя роли персонажей в вымышленном мире. Действие этой игры происходит в волшебном мире Гарри Поттера, так что вы можете играть за учеников Хогвартса, волшебниц и волшебников, сражающихся с тёмной магией, или обычных волшебников, строящих свою карьеру в министерстве Магии. Вы будете разгадывать тайны, наблюдать чудеса и сталкиваться с ужасными опасностями, используя только свой ум, мужество и магическую подготовку, помогающую вам оставаться в живых.

Настольная ролевая игра имеет правила, как и любая другая игра, но они разработаны, чтобы быть как можно более гибкими. Вместо того, чтобы говорить вам, как играть, они предоставляют простую основу для моделирования механики мира, определения способностей вашего персонажа и разрешения драматических ситуаций.

Что вам необходимо для начала игры...

Следить за параметрами своего персонажа и его путешествиями жизненно важно, поэтому карандаши, ластик и бумага очень важны. Помимо записи заметок и рисования карт, вам также понадобится отмечать перечень способностей вашего персонажа и его текущее состояние. Эти правила включают в себя лист персонажа и перечень заклинаний и зелий, предназначенные для того, чтобы помочь вам создать и отслеживать развитие своего персонажа. Вам также понадобятся:

Рассказчица

Рассказчица придумывает историю и описывает ситуации, с которыми сталкиваются игроки, а также действует за всех ярких персонажей, которых они встречают на своём пути. Задача рассказчицы состоит в том, чтобы поддерживать течение истории, сохраняя её достаточно гибкой, чтобы приспособить к выборам и действиям игроков. Рассказчице потребуется хорошее понимание правил, поскольку часть её обязанностей заключается в их интерпретации и выносе справедливых суждений по отношению к игрокам и бережному отношению к развивающейся истории. Ей также понадобится широкое знание вселенной Гарри Поттера.

Игроки

В идеале два или более человека, которые будут выступать в качестве главных героев истории рассказчицы. Игрокам не обязательно глубокие знания о волшебном мире. В конце концов, сам Гарри Поттер вошёл в него, ничего не зная о его устройстве.

Как в это играть

Как и любая другая игра, настольная ролевая имеет так называемый **игровой цикл**:

1. Рассказчица представляет ситуацию;
2. Игроки представляют себе своих персонажей в этой ситуации и решают, как персонаж действует в ответ;
3. Игроки озвучивают **намерение** (чего в итоге они хотят добиться своими действиями) и **подход** (каким способом они хотят этого достичь);
4. Рассказчица определяет, возможно ли в принципе это действие. Рассказчица определяет, должен ли результат быть определённым случайным образом;
5. В случае необходимости броска костей рассказчица подбирает наиболее подходящую пару **характеристик** и/или **навыков** и озвучивает **сложность броска - целевое значение**. При необходимости аргументирует свой выбор и **уровень сложности**;
6. Рассказчица выполняет бросок или предлагает игроку совершить бросок костей;
7. Рассказчица определяет результат броска костей;
8. Рассказчица определяет исход ситуации;
9. Рассказчица описывает результаты действий игроков, создавая новую ситуацию.

Как кости используются в этой игре...

Не удивляйтесь, если рассказчица не потребовала от вас прохождения проверки. В случае грамотно сформулированной заявки содержащей понятные **намерение** и **подход**, отвечающие ситуации игроки автоматически получают успех. Например, для того чтобы заметить прощальную записку жертвы, лежащую на столе в комнате места преступления, не требуется проверка, если никакие обстоятельства и время не давят на персонажей. И наоборот, элементарная задача поднять предмет с земли обычно не предполагающая бросков, может стать необходимой, если волшебница стоит на узком уступе горного ущелья, и дует сильный порывистый ветер, пытающийся сбить её в пропасть, да и вдобавок она **напугана** и **ранена**, то **целевое значение** из нулевой **сложности** становится **сложностью 3** и увеличивается на штрафы от обстоятельств и состояний.

Бросок кости — это основная механика для разрешения действий, имеющих риск провала и цену этой неудачи, а также обеспечения элемента неопределённости и риска в приключениях игроков.

В настольную ролевую игру «Гарри Поттер» играют с помощью десятигранных костей (сокращённо d10 или D). Их можно использовать несколькими способами. Один из способов — бросить одну или несколько костей и добавить любые бонусы, которые могут быть применены.

Например, если вас попросят совершить бросок 3d10+2, вы бросите три десятигранных кости и добавите два к общему результату выпавшему на костях, а если вас попросят совершить бросок 2D+5, вы соответственно бросите две десятигранных кости и добавите пять к результату.

Вы также можете сгенерировать число от 1 до 5 (1d5), уменьшив вдвое результат броска одной десятигранной кости (с округлением вверх) или от одного до ста (1d100), бросив две кости и обозначив один результат как десятки, а другой как единицы. Например, получив тройку на

кости десятков и пятёрку на кости единиц, вы получите 35, в то время как выбросив десятку на обеих костях, вы получите 100.

УСПЕХ И ПРОВАЛ

Обычная проверка

Во время игры вы столкнётесь с вызовами, которые потребуют проверки ваших способностей и есть целый ряд механизмов, определяющих их успешность.

Способности ваших персонажей определяются их **характеристиками** (см. стр. 9) и **навыками** (стр. 10, 18–20).

Когда вы совершаете бросок, чтобы попытаться выполнить задачу, **обычная проверка** потребует бросить десятигранную кость (1D) и добавить соответствующие **характеристику** и **навык**.

1D + Характеристика + Навык

Ниже приведены некоторые примеры пар **характеристик** и **навыков**, чтобы добиться успеха, вам необходимо будет совершить бросок с результатом, равным или превышающим **уровень сложности**, выбранный рассказчицей.

Рассказчица также может попросить вас совершить бросок 1D плюс две **характеристики** или 1D плюс два **навыка**, если она посчитает, что это лучше отражает ваши **намерение** и **подход** в сложившейся ситуации.

Характеристика	Пример действия (+ Навык)		
Живучесть	Лазание и Прыжки (+ Баланс)	Владение мечом (+ Схватка)	Отбивание бладжера (+ Полёт на метле)
Скорость	Уклонение от взрывов заклинаний (+ Баланс)	Избегание Филча (+ Скрытность)	Ловля снитча (+ Полёт на метле)
Сообразительность	Нацеливание атакующего заклинания (+ Чары)	Обнаружение подсказки (+ Наблюдательность)	Игра в Волшебные шахматы (+ Стратегия)
Знания	Распознавать символ (+ Изучение древних рун)	Игра на флейте (+ Музыка)	Вспомнить странный факт (+ Любопытные факты)
Сосредоточенность	Наложение сглаза (+ Защита от Тёмных Искусств)	Создание из воздуха (+ Трансфигурация)	Предсказание будущего (+ Прорицание)

Уровень сложности

Чтобы добиться успеха, вам необходимо будет совершить бросок с результатом, равным или превышающим **уровень сложности**, выбранный рассказчицей:

Сложность	Целевое значение
Элементарная	3*
Простая	6
Замысловатая	12
Каверзная	15
Грандиозная	18
Пугающая	21
Недостижимая	25

**Обычно проверка не требуется, если на персонажа не действуют какие-либо штрафы от обстоятельств или повреждений.*

Цели варьируются от **элементарных** задач, которые вы обычно должны быть в состоянии выполнить без каких-либо трудностей (3+), до почти **недостижимых** задач, которые только самая могущественная волшебница или волшебник сможет выполнить без посторонней помощи (25+).

Степени успеха

Иногда полезно знать **степень успеха** или **провала**. Приведённая ниже таблица позволяет сравнить бросок с **уровнем сложности**. Рассказчица может свободно интерпретировать результаты отличные от **сложности** в два (x2) и в три (x3) раза в ощутимых и драматических терминах. Некоторые правила используют специально разработанные таблицы. Например, см. Таблицу сопротивления урону на стр. 29 и таблицу эффектов заклинаний на стр. 33.

Бросок < ½ Сложности	Постыдный провал
Бросок < Сложность	Провал
Бросок => Сложность	Успех
Бросок => 2x Сложность	Впечатляющий успех (результат x2)
Бросок => 3x Сложность	Невероятный успех (результат x3)

Быстрая проверка

Иногда вас попросят пройти **быструю проверку** одной из ваших **характеристик** или **навыков**. Совершите бросок 1d10. Если результат вашего броска равен или ниже, чем **характеристика** или **навык**, которые вы проверяете, то вы преуспели. Рассказчица может добавить один или несколько баллов к **целевому значению**, чтобы отразить наличие факторов помогающих вам.

Встречная проверка

Иногда вы будете сталкиваться с противодействием со стороны другого персонажа. Оба персонажа бросают 1d10 и добавляют значения соответствующих **характеристик** и **навыков**. Например, вы крадётесь мимо Пожирателя смерти. Для это потребуются ваша Скорость и Скрытность против его Сообразительности и Наблюдательности. Побеждает сторона с наибольшим результатом. Связки пар способностей определяет рассказчица.

Командная работа

Иногда вам необходимо объединить свои усилия, чтобы добиться успеха. Рассказчица решает, сколько персонажей реально могут работать вместе. Совместное изучение документа реализуемо только для двух или максимум трёх персон, в то время как обыск комнаты возможен почти с любым количеством участников. Один из участников берёт ответственность на себя, выполняя проверку как обычно, но получает бонус, равный +1 за каждого помогающего. Например, вы бросаете 1d10 и добавляете свои Сообразительность и Наблюдательность для поиска подсказок. С тремя помогающими вам в поиске, вы добавляете +3 к своему результату.

Сюжетные баллы

Сюжетные баллы отражают важные переживания в жизни персонажа и позволяют игроку расширить способности своего персонажа в ответ на эти переживания. Они также могут быть использованы для помощи персонажу преуспеть в выполнении задачи как отражение его растущей уверенности в себя.

Ваш персонаж может заработать **сюжетный балл**, проходя через некоторые из следующих жизненных событий:

- **Значительное первое переживание** (ваш первый урок в Хогвартсе, ваш первый урок Чар, ваша первая дуэль, ваш первый матч по квиддичу, ваша первая любовь). Всё это может принести вам **сюжетный балл**.
- **Личная победа** (Рон и Гарри наверняка заработали бы **сюжетный балл** за победу над горным троллем на первом курсе, а Гермиона заработала бы **сюжетный балл** за создание сложного Обратного зелья на втором). Игроки также получают **сюжетный балл** за завершение приключения. Для особенно длинных сценариев рассказчица может разделить историю на главы и наградить одним или даже несколькими **сюжетными баллами** за каждую завершённую главу.
- **Удивительный поступок** (каждый раз, когда вы делаете что-то выдающееся, храброе, или необычайно находчивое, или в любом случае чертовски впечатляющее, вы заслуживаете **сюжетный балл**).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТНЫХ БАЛЛОВ

Вы можете использовать **сюжетные баллы**, чтобы извлечь пользу даже из провала или возможно преуспеть в задачах, которые обычно находятся за пределами ваших возможностей.

Если вы совершаете бросок и не достигаете цели, вы можете потратить **сюжетный балл**, чтобы бросить дополнительный d10 и добавить его результат к своему первоначальному броску. Если ваш бросок с дополнительной костью всё ещё не дотягивает до **целевого значения**, то вы получаете провал. Вы не можете продолжать тратить **сюжетные баллы**, чтобы бросать дополнительные кости. Иногда вам просто суждено потерпеть неудачу.

Хотя всё ещё существует вероятность провала в случае с **обычными** и **встречными проверками**, **быстрые проверки** проводятся более великодушно. Вы можете использовать **сюжетный балл**, чтобы автоматически преуспеть в **быстрой проверке** без необходимости бросать кости.

Вы также можете использовать **сюжетные баллы** для улучшения **характеристик** и **навыков** (увеличение действует постоянно).

Подробнее см. на стр. 25.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Настоящая ролевая игра «Гарри Поттер» даёт вам все инструменты, необходимые для игры разнообразными персонажами в мире Гарри Поттера. Вы можете играть за учеников Гриффиндора, посещающих Хогвартс одновременно с Гарри, Роном и Гермионой. Играть за учеников другого факультета, другой школы или даже в другое время. Вы даже можете вообще пропустить обучение в Хогвартсе и вступить прямо на стезю взрослого волшебника. Вы застёгнутый на все пуговицы служащий Министерства магии или распутный чистокровный недоучка? Лихой магозоолог, поглощённый своими полевыми исследованиями, или покрытый библиотечной пылью профессор Хогвартса? У вас наверняка есть свои собственные идеи, и ими безусловно необходимо поделиться с рассказчицей и другими игроками.

Важно создать группу взаимосвязанных персонажей, которые будут естественно вписываться в историю, готовящиеся для вас рассказчицей. Особенности личности, способности и знания вашего персонажа записываются на листе персонажа. Лист помогает вам отслеживать развитие вашего персонажа, а также его текущее физическое и психическое состояние.

Набросок вашего персонажа

1. ВЫБЕРИТЕ ИМЯ

Имена в волшебном мире склонны смешивать традиционное и обыденное с эксцентричным и мифологическим. Словари мифов и сказок — хорошая отправная точка. Есть также много генераторов имён для мира Гарри Поттера в интернете, если вам действительно не хватает вдохновения.

2. ПРИДУМАЙТЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Не все волшебники и волшебницы созданы равными. Чистокровные волшебники и волшебницы происходят из древних семей. Некоторые из них яростно охраняют свои привилегии, но число чистокровных исчезающе мало. Большинство волшебников и волшебниц — полукровки, у которых родители или бабушки и дедушки являются потомками как волшебников, так и маглов.

Иногда волшебница или волшебник рождаются от двух магловских родителей, у которых есть предок в генеалогическом древе, связанный с миром магии и волшебства. Маглорождённые волшебники и волшебницы также магически одарены, как и любой другой волшебник (иногда даже больше), но на них смотрят свысока высокомерные представители чистокровных семей. Вы можете выбрать своё происхождение сами или по таблице:

Бросок 1d100	Происхождение
1–5	Маглорождённые
6–90	Полукровки
91–100	Чистокровные

3. ВЫБОР ПРОФЕССИИ

Если вы играете за учеников Хогвартса или одной из других школ чародейства и волшебства, вы можете пропустить этот шаг. НРИ «Гарри Поттер» позволяет вам играть за волшебниц и волшебников на любом этапе их школьной карьеры и за её пределами. Если вы играете за взрослого волшебника или волшебницу, вы можете выбрать одну из профессий на страницах 15–17.

4. ШКОЛА, ГОД И ФАКУЛЬТЕТ

Большинство персонажей будут нынешними или бывшими учениками школы чародейства и волшебства Хогвартс, но вы можете легко исследовать новую территорию с помощью приключения, события которого разворачиваются в другой школе, или смешать локации если, например, введёте в историю ученика по обмену из другого учебного заведения, присоединившегося к ученикам Хогвартса. В Европе есть ещё две крупные школы магии: Академия Шармбатон во Франции и Институт Дурмстранг в Восточной Европе.

Вы можете играть за своих персонажей начиная с ворчливых первокурсников, с любого года обучения или сразу перейти к игре закончившей обучение волшебницей или волшебником. Это будет зависеть от истории, которую хочет поведать рассказчица.

Если ваш персонаж покинул Хогвартс, просто поставьте год обучения, когда он ушёл. В качестве альтернативы, не каждая представительница или представитель волшебного мира будет посещать школу магии, и в этом случае просто оставьте эту графу листа персонажа пустой.

Выберите факультет или совершите бросок по таблице.

Может быть полезным, если все персонажи находятся на одном факультете, потому как они будут жить в одних спальнях и гостиной, посещать одни классы, поэтому уточните у рассказчицы, каково её мнение на этот счёт. Представители разных факультетов часто посещают одни и те же уроки, но они достаточно замкнуты и часто таят в себе дух соперничества с другими факультетами, который может осложнить совместную игру.

Бросок 1d100	Хогвартс
1–25	Гриффиндор
26–50	Пуффендуи
51–75	Когтевран
76–100	Слизерин

В Хогвартсе четыре факультета:

Гриффиндор

Ценит храбрость, честь, мужество и благородство. Его эмблема — Лев.

Когтевран

Ценит интеллект, знания и сообразительность. Его эмблема — Орёл.

Пуффендуи

Ценит трудолюбие, самоотверженность, терпение, преданность и честность. Его эмблема — Барсук.

Слизерин

Ценит честолюбие, хитрость, решительность и находчивость. Его эмблема — Змея.

Определите характеристики

Что такое характеристики?

Ваши **характеристики** — это качества, определяющие способности вашего персонажа в пяти ключевых областях.

Живучесть

Ваша сила и физическая выносливость. Ваша жизненная сила.

Скорость

Ваши рефлексы и координация. Ваша способность быстро реагировать и двигаться.

Сообразительность

Ваша быстрота мышления и восприятия. Ваши аналитические качества.

Знания

Ваша мудрость и накопленные знания. Ваш багаж опыта.

Сосредоточенность

Ваша дисциплина и воля. Ваша способность контролировать магические силы.

Каждая **характеристика** выражается числовым значением. Чем больше число, тем лучше вы будете действовать в этой области. Нормальный диапазон для волшебника — от одного до десяти.

Некоторые исключительные личности, такие как Альбус Дамблдор или лорд Волан-де-Морт, имеют **характеристики** выше десяти. Не исключено, что вы достигнете такого рода мистических способностей, но тогда ваш персонаж уже должен стать долгожителем в мире магии или пойти на большие жертвы.

Создание нового персонажа

«Ещё минута, и ему будет одиннадцать. Тридцать секунд... двадцать... десять... девять — может быть, он разбудит Дадли, просто чтобы позлить его — три... два... один... БУМ.»

Чтобы создать нового персонажа, распределите 11 баллов между пятью **характеристиками**. Вы должны выделить по крайней мере один балл каждой. Запишите величину в соседнее поле на листе вашего персонажа. Например:

Живучесть	1
Скорость	2
Сообразительность	3
Знания	2
Сосредоточенность	3

Эти 11 баллов определяют вашего персонажа в возрасте одиннадцати лет, когда вы поступаете на первый год обучения. В каждый последующий день рождения вы можете добавить дополнительный балл к одной из своих **характеристик** до достижения 18-летнего возраста. Если вы создаёте более взрослого ученика (см. стр. 11–14), у вас будут дополнительные баллы для повышения ваших **характеристик**. Точно так же, если вы хотите создать более молодого персонажа, вы просто уменьшаете количество баллов **характеристик**. Например, чтобы создать семилетнюю неоперившуюся волшебницу, нужно просто разделить семь баллов между пятью **характеристиками**.

Волшебные палочки

Палочка — это единственный незаменимый инструмент любой волшебницы или волшебника, и очень важно, чтобы у вас была палочка, подходящая вашему персонажу. Обсудите с рассказчицей набросок вашего персонажа, чтобы определить идеальный материал для вашей палочки. Разновидности **древесины** имеют разные бонусы. Если вы хотите играть за врождённо доброго волшебника, палочка со склонностью к тёмным искусствам может быть не лучшим выбором. С другой стороны, не все начинают со своей идеальной палочки. Многих юных волшебников сдерживала палочка, доставшаяся от другого волшебника или волшебницы, а не выбравшая свою хозяйку. По усмотрению рассказчицы вы можете выбрать свою идеальную палочку, получить палочку с помощью бросков по таблицам, используя информацию на страницах 21–24, или комбинировать оба подхода.

Фамильяры

Всем ученикам Хогвартса разрешено иметь домашнего любимца — фамильяра. Ученикам первого курса разрешается иметь только кошку, сову, крысу или жабу. Старшеклассники могут выбрать более экзотических животных. Выберите одного из них или воспользуйтесь приведённой ниже таблицей.

Бросок 1d100	Фамильяр
1–50	Сова
51–90	Кошка
91–95	Жаба
96–100	Крыса

Выберите навыки

НАВЫКИ

Раздел **навыков** вашего персонажа содержит 39 наиболее распространённых **навыков**, востребованных в волшебном мире (см. страницы 18–20 с описаниями **навыков**) и три необязательные пустые строки для менее распространённых **навыков**, которые делают вас уникальными. Ваши **навыки** начинаются с нуля, пока вы не назначите им баллы. Вы также можете отразить свою специализацию, написав конкретную область знаний рядом с **навыком**. Например:

- Уход за магическими существами (Драконы)
- Музыка (Волюнки)
- Верховая езда (Лошадь)
- Стратегия (Волшебные шахматы)

Вы получаете бонус +2 в своей специализированной области. Например, если ваш специализированный инструмент — волюнка, вы добавляете +2 к своему **броску проверки навыка** Музыка при игре на духовых инструментах. Вы должны иметь по крайней мере один балл в **навыке**, прежде чем сможете выбрать специализацию.

Дошкольные навыки

Разделите двенадцать баллов между любыми из следующих **навыков** (Полукровки и Чистокровные персонажи имеют один или два дополнительных варианта). Затем разделите три балла свободно между любыми другими **навыками** по вашему выбору.

- Искусство
- Астрономия
- Баланс
- Хитрость
- Сокрытие
- Ремесло
- Музыка
- Наблюдательность
- Верховая езда
- Скрытность
- Стратегия
- Любопытные факты.

Полукровка: как и выше, плюс Полёт на метле;

Чистокровный: как и выше, плюс: Репутация и Полёт на метле.

Алхимия	Магловедение	6	Сокрытие*	3
Архивариус	Маскировка	3	Стратегия*	4
Астрономия*	Музыка*	2	Схватка	4
Баланс*	Наблюдательность*	4	Телепортация	3
Верховая езда*	Нумерология	3	Тёмные искусства	3
Дуэль	Окклюменция	3	Теория магии	3
Защита от Тёмных искусств (З.О.Т.И.)	Полёт на метле** ДОВЕЦ	8	Травология	3
Зельеварение	Полномочия	6	Трансфигурация	6
Знание волшебных палочек	Право	2	Уход за магическими существами	5
Изучение древних рун	Прорицание	2	Хитрость*	5
Искусство*	Ремесло*	*	Чары	5
Исследования древности	Репутация** Мальчик, который выжил	*		
История магии	Скрытность*	4		
Любопытные факты* КВИДАДЧ	Слежение			

*Дошкольные навыки

**Дошкольные навыки только для чистокровных и полукровок

Доступные заклинания

Если вы такой же заучка, как Гермiona, вы, возможно, уже выучили заклинание или два. Вы можете пожертвовать баллами **навыков**, чтобы выучить заклинания первого года обучения. Заполняйте по одному квадрату за каждый потраченный балл **навыка** (см. стр. 11–12).

За пределами первого года обучения

Если вы поступаете на первый курс в Хогвартс, то у вас не будет никаких академических **навыков**. Вы узнаете их во время игры. Если вы начинаете со второго курса или выше, используйте таблицы на страницах 12–14, чтобы выбрать дополнительные **навыки** и заклинания.

Более открытый мир

Взрослые волшебницы и волшебники будут иметь профессиональные **навыки**, зависящие от их рода деятельности. См. страницы 15–17 для получения подробной информации о создании взрослой волшебницы или волшебника.

Год обучения

В начале каждого учебного семестра, новые и продолжающие обучение ученики садятся в Хогвартс-экспресс с платформы 9 3/4 на вокзале Кингс-Кросс. Вы можете начать своё путешествие как неоперившийся одиннадцатилетний первокурсник и проживать своё обучение год за годом, или прыгнуть сразу на более старший курс.

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Вас везут на лодке через Чёрное озеро в Хогвартс. По прибытии вы попадаете на факультет, который станет вашей семьёй на период вашего обучения магическим искусствам. В течение первого года обучения вы изучаете **основные предметы** и берёте уроки полёта на метле.

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

На втором курсе и в последующие годы вы следуете из деревни Хогсмид к школе в экипаже, запряжённом невидимыми лошадьми. Вы продолжаете изучение **основных предметов**.

Уроки полёта на метле не обязательны, но вы можете летать на своей собственной метле по территории школы. Вы можете попробовать свои силы в команде по квиддичу вашего факультета.

ТРЕТИЙ И ЧЕТВЁРТЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Помимо **основных предметов**, вы изучаете как минимум два предмета по выбору (**факультативы**).

Ученики также могут посещать Хогсмид в определённые выходные. В течение четвёртого года обучения нагрузка увеличивается по мере того, как начинается подготовка к экзаменам С. О. В. (Стандарт Обучения Волшебству).

ПЯТЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Трудный год, когда вы готовитесь к экзаменам С.О.В., сдаваемым в конце этого года. Объём домашних заданий увеличивается, и многие ученики вынуждены отказаться от **факультативов**. Ваши результаты С.О.В. будут влиять на состав экзаменов Жутко Академической Блестящей Аттестации (Ж.А.Б.А.), которую вы будете сдавать на Седьмом курсе. Консультирование по вопросам карьеры начинается тогда же, чтобы помочь вам выбрать подходящие **экзаменационные предметы** для Ж.А.Б.А.

ШЕСТОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

У учеников становится больше свободного времени, но всё оно уходит на всё более объёмные домашние задания и подготовку к экзаменам Ж.А.Б.А. Ученики посещают занятия только по тем предметам, где результаты С.О.В. дают им право сдавать экзамены Ж.А.Б.А. **Специализированные предметы**, такие как Алхимия, становятся доступными (по требованию), и ученики могут начать брать уроки Трансгрессии за плату в двенадцать галлеонов.

СЕДЬМОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Последний год стандартного магического образования. Один ученик мужского пола и одна ученица женского пола на седьмом курсе выбираются в качестве старост.

Ученицы и ученики продолжают свои занятия по предметам к которым они были допущены на шестом курсе по мере приближения к экзаменам Ж.А.Б.А. В конце седьмого курса выпускники отправляются через Чёрное озеро на церемонию вручения дипломов.

СОЗДАНИЕ СТАРШЕКУРСНИКА

Если вы создали своего персонажа, используя правила на страницах 8-10, вы готовы начать игру в качестве первокурсников.

Чтобы создать ученика второго курса или старше, выберите соответствующую строку в таблице ниже.

Добавляйте баллы только из ОДНОЙ строки. Строка отвечающая за годы обучения, оконченные персонажем, показывает, сколько накопленных баллов необходимо разделить между вашими пятью **характеристиками** и вашими **навыками**. Они отражают ваше образование, естественное развитие и **сюжетные баллы**, потраченные до этого момента.

Например, вы решили создать ученика, начинающего свой четвёртый год обучения. Вы используете строку «Завершённые годы обучения» со значением «1-3». Вы начинаете с создания базового персонажа, а затем распределяете семь дополнительных баллов между вашими **характеристиками** после применения одиннадцати начальных баллов.

Затем вы добавляете баллы к своим **навыкам**, как указано в этой строке. После того, как вы повысите свои **характеристики** и **навыки**, вам также нужно будет решить, какие заклинания и зелья вы изучили на первых трёх курсах. См. страницу 13–14 для зелий и заклинаний по годам обучения. Если вы создаёте взрослую волшебницу или волшебника, используйте строку лет обучения с пометкой «Окончил (а)» для учеников, которые дошли до последнего курса. Затем перейдите на страницу 15, чтобы добавить некоторые профессиональные **навыки**.

Завершённые годы обучения	Характеристики	Навыки
1	12 лет. +3	Выделите по 1 баллу на каждый основной предмет , плюс Полёт на метле. Разделите 3 дополнительных балла между основными предметами . Распределите 3 балла между навыками по вашему усмотрению.
1-2	13 лет. +5	Выделите по 1 баллу на каждый основной предмет , плюс Полёт на метле. Разделите 6 дополнительных баллов между основными предметами и/или факультативными предметами 2-го курса. Распределите 6 баллов между навыками по вашему усмотрению.
1-3	14 лет. +7	Выделите по 1 баллу на каждый основной предмет . Распределите 9 дополнительных баллов между основными предметами , факультативами 3-го/5-го курса и/или Полётом на метле. Распределите 9 баллов между навыками по вашему усмотрению.
Завершённые годы обучения	Характеристики	Навыки
1-4	15 лет +9	Выделите по 1 баллу на каждый основной предмет . Распределите 12 дополнительных баллов между основными предметами , факультативами 3-го/5-го курса и/или Полётом на метле. Распределите 12 баллов между навыками по вашему усмотрению.
1-5	16 лет. +11	Выделите по 1 баллу на каждый основной предмет . Разделите 15 дополнительных баллов между основными предметами , факультативными предметами 3-го/5-го курса и/или Полётом на метле. Распределите 15 баллов между навыками по вашему усмотрению.
1-6	17 лет. Степень по С.О.В. +13	Выделите по 2 балла на каждый основной предмет . Разделите 18 дополнительных баллов между основными и экзаменационными предметами . Разделите 10 баллов между факультативными предметами 6-го/7-го курса и/или Полётом на метле. Распределите 18 баллов между навыками по вашему усмотрению.
1-7 Окончил (а)	18 лет и старше. Степени по С.О.В. и Ж.А.Б.А. +15	Выделите по 2 балла на каждый основной предмет . Распределите 21 дополнительный балл между основными и экзаменационными предметами . Распределите 15 баллов между факультативными предметами 6-го/7-го курса и/или Полётом на метле. Распределите 21 балл между навыками по вашему усмотрению.

Основные предметы	Факультативы 2-го курса	Факультативы 3-го/5-го курсов	Экзаменационные предметы	Факультативы 6-го/7-го курсов
- Астрономия - Чары - Защита от Тёмных искусств (З.О.Т.И.) - Травология - История магии - Теория магии - Зельеварение - Трансфигурация	- Полёт на метле - Дуэль* - Теория магии	- Изучение древних рун - Нумерология - Искусство - Прорицание - Дуэль* - Уход за магическими существами - Теория магии - Магловедение - Музыка	- Изучение древних рун - Исследования древности - Нумерология - Чары - Травология - История магии - Уход за магическими существами - Магловедение - Зельеварение - Трансфигурация	- Алхимия* - Трансгрессия (Уроки) - Искусство - Прорицание - Дуэль* - Теория магии - Музыка - Знание волшебных палочек

* Не всегда официально доступны. Предоставление классов для Алхимии зависит от спроса, и Дуэльный клуб был доступен только во время пребывания Гарри Поттера в Хогвартсе в 1992 году (закончившемся хаосом) и в 1996 году. Ничто не мешает ученикам практиковаться в дуэльном искусстве неофициально, собственными силами.

ПРЕПОДАВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Ученики в Хогвартсе обычно тратят от четырёх до шести часов в неделю на изучение **основных предметов**. Основная часть их времени делится между четырьмя практическими занятиями магией: Чарами, Защитой от тёмных искусств, Трансфигурацией и Зельеварением.

Распределение времени между **основными предметами** будет меняться по мере их изучения. В первый год обучения основное внимание уделяется урокам Чар, но по мере того, как их изучение становится более продвинутым, всё большая часть расписания будет тратиться на овладение премудростями Трансфигурации и спасающую жизнь Защиту от Тёмных искусств. Напряжённое изучение Зельеварения будет сохраняться на протяжении всего их пребывания в школе.

Заклинания и Зелья

На листе персонажа помимо названий каждого заклинания и зелья есть ячейки, которые вы заполняете по мере их изучения (см. стр. 32). Например:

12	9	Бомбарда (Взрывные чары) † ★	
15	12	9	Бомбарда Максима (Мощные взрывные чары) † ★

В таблице ниже показано, сколько пронумерованных ячеек вы можете заполнить слева направо. Когда все ячейки будут заполнены, вы освоите это заклинание или зелье и вам не нужно будет совершать бросков для его сотворения.

Например, вы можете заполнить четыре ячейки, чтобы полностью изучить заклинание Бомбарда и почти освоить более мощную версию Бомбарда Максима:

			Бомбарда (Взрывные чары) † ★
		9	Бомбарда Максима (Мощные взрывные чары) † ★

Завершённые годы обучения	Заклинания изучаемые в классе	Другие заклинания и зелья
1	10 ячеек заклинаний 1-го года	10 ячеек заклинаний 2-го/3-го года или начальных зелий
1–2	20 ячеек заклинаний 1-го/2-го года	15 ячеек заклинаний 3-го/4-го года или начальных зелий
1–3	30 ячеек заклинаний 1-го/3-го года	20 ячеек заклинаний 4-го/5-го года или средних зелий
1–4	40 ячеек заклинаний 1-го/4-го года	25 ячеек заклинаний 5-го/6-го года или средних зелий
1–5	50 ячеек заклинаний 1-го/5-го года	30 ячеек заклинаний 6-го/7-го года или продвинутых зелий
1–6	70 ячеек заклинаний 1-го/6-го года	35 ячеек 7-го года или внеклассных заклинаний или экспертных зелий
1–7 Окончил(а)	90 ячеек заклинаний 1-го/7-го года	40 ячеек любых заклинаний или зелий

Начальные	Продвинутые
Бодроперцовое зелье	Амортенция
Болтушка для молчунов	Зелье старения
Дурманящая настойка	Оборотное Зелье
Зелье для излечения фурункулов и прыщей	Противоядие от любовных зелий
Зелье Забывчивости	Ранозаживляющее Зелье
Морочащая закваска	Уменьшающее зелье
Настойка растопырника	Умиротворяющий бальзам
Огнезащитное зелье	Успокаивающая настойка
Раздувающий раствор	Усыпляющее зелье
Сдувающий напиток	Эйфорийный эликсир
Средние	Экспертные
Дыбоволосное зелье	Аниматическое зелье
Животворящий эликсир	Антидот против Сыворотки правды
Костерост	Волчье противоядие
Крововосполняющее зелье	Напиток живой смерти
Противоожоговая мазь	Сыворотка правды
Тонизирующий глоток мандрагоры	Умогильное зелье
Укрепляющий раствор	Феликс Фелицис (Жидкая удача)

Заклинания 1-го года	Заклинания 2-го года	Заклинания 3-го года	Заклинания 4-го года
• Авифорс • Алохомора • Вердимилиус • Вингардум Левиоса • Волшебный огонь • Диффиндо • Заговор Обмена • Инсендио • Локомотор • Люмос • Нокс • Облегчающие чары • Репаро • Спанджифай • Флагрейт • Флиппендо	• Апарекиум • Вермилиус • Заклятие неразбиваемости • Иммобулюс • Импервиус • Инфлэтус • Мимбл Вимбл • Мобилиарбус • Ножное заклятие • Ревелио • Редуцио • Риктусемпра • Специалис Ревелио • Таранталлегра • Чары горячего воздуха • Чары тушения огня • Экспеллиармус • Энгоргио	• Аларте Аскендаре • Баубиллиус • Веселящие чары • Воздвигнись • Депульсо • Десцендо • Драконифорс • Дуро • Заклинание заматания следов • Карпе Ретрактум • Коловария • Охранные чары • Петрификус Тоталус • Релашнио • Ридикулус • Спотыкающийся сглаз • Фините Инкантатем • Чары заморозки огня	• Акцио • Бомбарда • Дантисимус • Диминуендо • Жалящее заклинание • Заклятие Недосыгаемости • Коллопортус • Конфундаус • Орхидеус • Протего • Ренервейт • Эпискеп • Экспекто патронум • Фера Верто • Эскурро • Серпенсортия • Систем Апериио • Тергео
Заклинания 5-го года	Заклинания 6-го года	Заклинания 7-го года	Внеклассные заклинания
• Арресто моменту • Випера Эванеско • Гоменум ревелио • Делетриус • Дезиллюминационноезаклинание • Депримо • Джеминио • Импедимента • Квиетус • Моллиар • Оглохнии • Остолбеней • Приори Инкантатем • Протего Тоталум • Редукто • Сальвио Гексия • Силенцио • Сонорус • Упаковывающие чары • Фишифорс • Эванеско • Эверте Статум	• Авис • Агуamenti • Антитрансгрессионное заклятие • Антитрансгрессионные чары • Бомбарда Максима • Возрастная линия • Воюющие чары • Глассео • Дефодио • Заклинание головного пузыря • Заклинание Обращения • Заклятие против проникновения • Каве инимикум • Кринис Мутто • Обливизйт • Оппуно • Пнертотум Локомотор • Протего Хоррибилис • Репелло Инимикум • Репелло Маглетум • Трансгрессия • Чары осушения	• Анапнео • Атмосферные чары • Брахиам Эмендо • Вспыхни • Гомункуловы чары • Заклинание вечного приклеивания • Заклятие Пылающей руки • Инкарцерио • Капацциус Экстремис • Легилименс • Летательные чары • Метео Реканто • Обскурро • Портус • Проклятие Табу • Протеевы чары • Ферула • Фианто Дури • Фиделнус • Чары ложной памяти • Экспульсо	• Амато Анимо • Анимато Анимагус • Авада Кедавра § • Адское пламя • Ваддивази • Вулнера Санентур • Заклинание Подзаправки • Империио § • Конъюнктивитус • Круциатус § • Левикорпус • Либеракорпус • Локомотор Мортис • Мобиликорпус • Мортмораре • Мукус Ад Нозем • Непреложный обет • Сглаз метлы • Сектумсемпра • Слагулус Эрукто • Фурункулюс

§ Непростительное заклятие

БОЛЕЕ ОТКРЫТЫЙ МИР

За пределами Хогвартса лежит целый мир. Если вы когда-нибудь задавались вопросом, как опасная жизнь мракоборца сделала Аластора Грюма седым паранонком, вечно оглядывающимся через плечо, или как груз лежащий на плечах репортёра Ежедневного Пророка или Придиры может заставить вас заглушить свой внутренний голос совести в погоне за непристойной историей, или как гламурная жизнь профессионального игрока в квиддич может внезапно пойти под откос, тогда вы сможете ответить на них сыграв за взрослого волшебника или волшебницу.

Создайте 11-летнего персонажа, используя стандартные правила на страницах 8–10. Опишите свой последний год в Хогвартсе и используйте страницы 11–14, чтобы распределить дополнительные баллы по вашим **характеристикам, академическим навыкам**, заклинаниям и зельям.

Если вы покинули Хогвартс до седьмого курса, добавьте 7 баллов к **навыкам** по вашему выбору за каждый год, который вы пропустили. Стандарты предъявляемые к служащим Министерства магии высоки. Мракоборцам и служащим Министерства необходимо сдать Ж.А.Б.А. не ниже «Выше Ожидаемого», поэтому мракоборцы и служащие Министерства обычно будут посещать учебное заведение все 7 лет.

В конце создания своего персонажа, распределите 10 баллов между **навыками** указанными на листе персонажа в зависимости от выбранной вами профессии.

Активист

Хитрость
Сокрытие
Право
Схватка
Скрытность
Стратегия

Алхимик

Алхимия
Исследования древности
Архивариус
Ремесло
Теория магии
Зельеварение

Артист

Искусство
Баланс
Хитрость
Маскировка
Музыка
Репутация

Журналист

Искусство (Публичные выступления, труд писателя, фотография или что-то подобное)
Хитрость
Сокрытие
Наблюдательность
Репутация
Скрытность

Знатный волшебник

Полномочия (Знатный род)
Дуэль
Репутация
Верховая езда
Стратегия
Схватка

Игрок в квиддич

Баланс
Полёт на метле
Наблюдательность
Репутация
Стратегия
Скрытность

Магозоолог

Сокрытие
Травология
Уход за магическими существами
Верховая езда
Скрытность
Слежение

Мастер волшебных палочек

Изучение древних рун
Исследования древности
Архивариус
Ремесло
Теория магии
Знание волшебных палочек

Мракоборец

Сокрытие
Маскировка
Дуэль
Наблюдательность
Скрытность
Слежение

Преступник

Хитрость
Сокрытие
Маскировка
Наблюдательность
Схватка
Скрытность

Провидец

Изучение древних рун
Архивариус
Нумерология
Астрономия
Хитрость
Прорицание

Профессор

Архивариус
Полномочия
История магии
Наблюдательность
Репутация
Любопытные факты

Разрушитель проклятий

Изучение древних рун
Исследования древности
Архивариус
Нумерология
Баланс
Наблюдательность

Сотрудник Министерства

Архивариус
Нумерология
Полномочия
Право
Магловедение
Наблюдательность

Травололог

Исследования древности

Архивариус

Травология

Теория магии

Наблюдательность

Зельеварение

АРТЕФАКТЫ

Взрослый волшебник обязательно должен иметь хотя бы один магический артефакт. Выберите артефакт, который соответствует личности или профессии вашего персонажа, или совершите бросок по таблице ниже.

Бросок 1d100	Артефакт	Бросок 1d100	Артефакт
1–10	Луноскоп Показывает фазы Луны. Снижает сложность использования лунных карт.	61–70	Разоблачитель Выглядит как обычный ластик, но делает невидимое письмо видимым, когда его им трут.
11–20	Мешочек из кожи ишаки Используется для хранения вещей, которые никто, кроме владельца, не может достать. Вместимость больше, чем может показаться на первый взгляд.	71–80	Вредноскоп Стеклянный волчок, который загорается, вращается и свистит, если рядом находится кто-то ненадёжный.
21–30	Омниноколь Бинокль, который может повторить эпизоды, замедлить воспроизведение, выводить синхронные комментарии событий того, что вы видите.	81–85	Проявитель врагов Зеркало, которое показывает ваших врагов как тени, приобретающие ясность по мере приближения к владельцу.
31–40	Напоминалка Стеклянный шар, который становится красным, когда владелец что-то забывает.	86–90	Детектор лжи Тёмный детектор, который вибрирует при обнаружении сокрытия и лжи.
41–50	Прытко Пишущее Перо Волшебное перо, которое автоматически записывает произнесённое слово.	91–95	Омут Памяти Неглубокая чаша используется для хранения и просмотра воспоминаний, с возможностью пережить давно прошедшие события так, как если бы вы лично при них присутствовали.
51–60	Качественная скоростная метла Молния, Молния Суприм, или подобная высококачественная метла.	96–100	Плащ-Невидимка Редкий, ценный и бережно используемый плащ-невидимка.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

АЛХИМИЯ

Древняя наука, основанная на свойствах и трансмутации четырёх основных элементов. Алхимия — это **факультативный предмет**, который преподаётся только шестым и седьмым курсам.

АРХИВАРИУС

Вы отлично ориентируетесь в библиотеке, и хорошо разбираетесь в поиске и анализе старых документов, древних томов, газетных вырезок и фрагментов других недолговечных изданий, обрывков жизненно важной информации.

АСТРОНОМИЯ

Изучение звёзд и движения планет. **Основной предмет** в течение первых пяти лет обучения.

БАЛАНС

Ваша физическая координация и равновесие. Полезен для лазания, прыжков, метания и ловли, хождения по канату и многих других физических трюков.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА

Использование зверей в качестве верховых животных и их выпас.

Специализации включают в себя конкретных животных, таких как лошади, гиппогрифы и фестралы.

ДУЭЛЬ

Навык участия как в официально проводимых магических поединках в качестве спортивных состязаний, так и опыт участия в бою один-на-один. Магическая дуэль преподаётся во внеклассном Дуэльном клубе, хотя группы учеников также могут свободно организовывать свою собственную специальную дуэльную практику.

ЗАЩИТА ОТ ТЁМНЫХ ИСКУССТВ (З.О.Т.И.)

Техники, которым обучают для защиты от Тёмных искусств (проклятий, порчи и сглаза) и тёмных созданий. Обучение включает в себя контрзаклинания, а также малые проклятия и сглазы, используемые на дуэлях.

ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

Практическое приготовление магических зелий. Тонкое искусство, включающее в себя редкие ингредиенты, время, выдержку, технику перемешивания и аккуратный розлив в тару. Зельеварение является **основным предметом** в течение первых пяти лет обучения.

ЗНАНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПАЛОЧЕК

Таинственные, сложные и древние знания мастера волшебных палочек и тонкие законы устройства, создания и обращения с волшебными палочками. Дисциплина Знание волшебных палочек изучается на шестом курсе.

ИЗУЧЕНИЕ ДРЕВНИХ РУН

Изучение древних текстов, хотя руны до сих пор широко используются современным магическим сообществом. **Факультатив**, доступный с третьего курса.

ИСКУССТВО

Творчество и искусство во всех его проявлениях. Начиная от исполнительских искусств, таких как актёрское мастерство и танец, до визуальных искусств, таких как живопись, скульптура и волшебная фотография. **Факультатив** доступен с третьего курса.

ИССЛЕДОВАНИЯ ДРЕВНОСТИ

Древние истоки магии по всему миру. Включая древнеегипетскую и друидическую магию. Полезно для Разрушителей проклятий и Исследователей. **Факультатив** на шестом и седьмом курсах.

ИСТОРИЯ МАГИИ

История волшебниц, волшебников и магического мира. Основы волшебного общества, освещающая такие явления как охота на ведьм, Войны великанов и Мятажи гоблинов. **Основной предмет** обучения.

ЛЮБОПЫТНЫЕ ФАКТЫ

У вас может быть определённая область интересов, но у вас также есть ум сороки для всех видов странных фактов и эзотерики.

МАГЛОВЕДЕНИЕ

История и повседневная жизнь маглов. Особенно их удивительная способность жить без магии. Жизненно важный предмет для взаимодействия с маглами, но преподаётся как **факультативный предмет** начиная с третьего курса.

МАСКИРОВКА

Имитация и сценическое искусство, используемые для того чтобы скрыть свою личность или, при достаточном мастерстве, казаться кем-то другим. Соккрытие и Маскировка — это курсы, которые преподаются во время обучения мракоборцев.

МУЗЫКА

Изучение музыкального исполнения и композиции на одном или нескольких инструментах. Музыка является **факультативным предметом** в Хогвартсе начиная с третьего курса. Отдельные классы доступны для волшебной и магловской музыки.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

Осознанность и восприимчивость. Чем выше ваш уровень этого **навыка**, тем более вы бдительны и зорки. Полезно для обнаружения мелких улик, подслушивания разговоров и избегания засад. В погожий день ничто не ускользает от вашего внимания. Жизненно важный **навык** для мракоборцев, сыщиков, охотников и журналистов.

НУМЕРОЛОГИЯ

Изучение сложных математических свойств чисел. Более научный метод предсказания будущего, чем другие формы прорицания. **Факультатив** доступен с третьего курса.

ОККЛЮМЕНЦИЯ

Магическая защита разума от внешнего проникновения, особенно от лестиименции. Практикующих Окклюменцию — называют Окклюментами. Окклюменция не является стандартным **навыком** и будет преподаваться только с особого разрешения. Окклюменция может помочь противостоять воздействию зелья Сыворотка правды.

ПОЛЁТ НА МЕТЛЕ

Уроки полёта на первом курсе охватывают призыв и оседлание метлы, взлёт и посадку, а также основы маневрирования в воздухе. Уроки второго и третьего курса необязательны, второй год охватывает гонки по кругу и петли в воздухе. Третий год обучения включает в себя увороты, пики и мёртвую петлю.

ПОЛНОМОЧИЯ

Ваше положение даёт вам некую власть, неоспоримость суждений или просто уверенный вид. Вы можете заставить других холодеть от ужаса и давить над окружающими. Полезно для побуждения других и подавления какофонии в классах.

ПРАВО

Знание законов и сложных правовых систем, которые позволяют сохранять тайну существования волшебников и предотвращать анархию в волшебном мире.

ПРОРИЦАНИЕ

Ритуалы и инструменты для предсказания будущего, в том числе: гадание на хрустальном шаре, астрология и гороскопы, чтение чайных листьев. Хотя прорицание является полезным инструментом в принятии решений, но оно заведомо ненадёжно. Прорицание — **факультатив** доступный с третьего курса.

РЕМЕСЛО

Охватывает целый ряд практических ремёсел: деревообработку и металлообработку, резьбу, шлифование линз, переплёт книг и так далее. Пригодится при создании волшебных палочек и других магических артефактов.

Может также использоваться для модификации объектов, в том числе магловских предметов, но это может привести к их неправильному использованию, вследствие чего вами может заинтересоваться Отдел борьбы с незаконным использованием изобретений маглов и привести к конфликту с Министерством магии.

РЕПУТАЦИЯ

Ваше положение и влияние в сообществе волшебников. Репутация открывает двери и приводит к более благосклонной реакции на просьбы. Специализации могут включать любую организацию, включая Хогвартс, Министерство магии, Орден Феникса и так далее.

Репутация — это не всегда позитивная вещь. Сильная связь с определённой организацией может автоматически сделать врагом любого, кто противостоит этой группе.

СКРЫТНОСТЬ

Осторожное и бесшумное передвижение. Способность двигаться бесшумно и не привлекая внимания. Скрытность преподаёт отдел мракоборцев.

СЛЕЖЕНИЕ

Способность обнаруживать подсказки в окружающей среде, которые раскрывают деятельность человека и животных и позволяют вам следить за их передвижениями. Скрытность и Слежение — это предметы, которые преподаёт Отдел мракоборцев.

СОКРЫТИЕ

Спрятать себя и союзников, незаметно скрывать предметы в руке, замечать следы и скрывать всё, что может вас выдать. Сокрытие и Маскировка — это курсы, которые преподаются во время обучения мракоборцев.

СТРАТЕГИЯ

Искусство планирования и анализа для достижения тактического преимущества. Полезно для схваток, квиддича, волшебных шахмат и других спортивных и боевых занятий.

СХВАТКА

Искусство ведения боя, включая уличные стычки. Способность справляться с задачами в условиях ближнего и дальнего боя. Специализации могут включать в себя конкретные виды оружия и театры боевых действий, такие как леса, коридоры и т.д.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Изучение различных методов магической транспортировки, включая трансгрессию, каминную сеть и создание портала. Телепортационная магия строго регулируется Министерством магии, и для трансгрессии требуется лицензия. Практические занятия по трансгрессии доступны с 16 лет, но сдать экзамен можно только по достижении 17-летнего возраста.

ТЁМНЫЕ ИСКУССТВА

Также известные как Тёмная магия, Тёмные искусства вращаются вокруг жестокой и злой магии, которая стремится причинить вред и контролировать. Тёмная магия по своей сути развращает и разрушает. Тёмные искусства входят в состав постоянной учебной программы в Дурмстранге, но в Хогвартсе преподавались только когда Вола́н-де-Морт контролировал Министерство магии между 1997 и 1998 годами.

ТЕОРИЯ МАГИИ

Теоретические основы магии, включая основы работы заклинаний. На продвинутых уровнях это очень важно для создания новых заклинаний. Магическая теория обязательна на первом курсе в Хогвартсе, но затем факультативна.

ТРАВОЛОГИЯ

Изучение магических и обычных растений и грибов. Уход за этими растениями, их опасности и польза. **Основной предмет** обучения.

ТРАНСФИГУРАЦИЯ

Изучение Трансфигурации — крайне сложного и требующего определённых магических сил и строгой концентрации искусства и его четырёх ветвей (в порядке сложности):

- Трансформация
- Обратная трансфигурация
- Исчезновение
- Созидание

УХОД ЗА МАГИЧЕСКИМИ СУЩЕСТВАМИ

Практические знания о содержании и уходе за магическими созданиями, от фlobber-червей и огненных крабов до единорогов и фестралов. Уход за магическими существами — это **факультатив** доступный с третьего курса.

ХИТРОСТЬ

Обман, уловки, мошенничество и втягивание уговорами в различные сомнительные предприятия. Любая попытка обмануть ради забавы или наживы обеспечивается этим **навыком**, от мелкого озорства до крупного воровства. У вас также развито чутьё на лицемерие и двуличие.

ЧАРЫ

Чары — это обязательный предмет в течение первых пяти лет обучения магии. Программа предмета Чары охватывает большинство известных заклинаний и они более адаптивны, чем Трансфигурация. Чары менее сложны и требовательны, чем Трансфигурация, но не менее мощные.

ДРУГИЕ НАВЫКИ

На листе вашего персонажа есть строки для дополнительных **навыков**. Вы можете придумать любой и сделать своего персонажа уникальным. Постарайтесь сделать эти **навыки** как можно более полезными. Вы всегда можете добавить специализацию, чтобы сделать их более личными. Например, вместо того, чтобы вписать определённый язык, вы могли бы выбрать **навык** Языки, а затем специализироваться на гоблинском или любом другом языке, который вам нравится.

ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

«- А вот твой отец предпочёл палочку из красного дерева. Одиннадцать дюймов. Также очень гибкая. Чуть более мощная, чем у твоей матери, и отлично подходящая для Трансфигурации. Да, я сказал, что твой отец предпочёл эту палочку, но разумеется — волшебная палочка выбирает волшебницу, а не наоборот.»

Волшебная палочка — это квазиразумные магические инструменты, которые волшебницы и волшебники используют для концентрации своих магических сил. Каждая палочка так же индивидуальна, как и её владелица, и каждая владелица палочки чувствует себя потерянной без своей личной палочки.

Каждая палочка имеет отличительные особенности: **древесина**, из которой она сделана, **длина палочки**, **сердцевина палочки** и **гибкость палочки**. Вы можете выбрать элементы вашей палочки или определить их с помощью бросков костей случайным образом, используя таблицы на страницах 22–24. Учтите, что палочка выбирает волшебницу или волшебника, может быть, правильнее выбрать случайный образ, но вы можете иметь какую-то конкретную задумку, связанную с вашим персонажем и создать палочку самостоятельно.

Каждый вид **древесины** предлагает определённый бонус или бонусы, подробнее см. таблицу на стр. 23–24.

Покупка волшебной палочки

Большинство учеников Хогвартса купили свои волшебные палочки у Оливандера в Лондоне на Южной стороне Косого переулка или в их филиале на Верхней улице в Хогсмиде. Гарри Оливандер, безусловно, самый известный мастер волшебных палочек в Западной Европе и, возможно, самый знаменитый в мире.

Оливандер создаёт волшебные палочки только с помощью трёх своих основных **сердцевин**: волос единорога, сердечная жила дракона и перо феникса. Палочки Оливандера стоят по 7 галеонов каждая.

В Восточной Европе Мика Грегорович считается лучшим мастером волшебных палочек. Волшебные палочки можно купить в его магазине «Волшебные палочки Грегоровича» в Центральной Европе, но также можно купить в филиале, расположенном в Косом переулке на стороне торговой галереи Каркитт.

Цены по запросу. Грегорович использует более широкий спектр **сердцевин** палочек, включая волос вейлы, кораллы и хвостовой волос фэстрала.

Твёрдость палочки

Волшебная палочка, несмотря на свою магическую силу, всё же сделана из дерева и может быть сломана. Большинство палочек имеют по крайней мере 2d10 **твёрдости**, чтобы противостоять урону, но более гибкие палочки на ощупь будут более надёжны:

Гибкость	Твёрдость
Хрупкая, Твёрдая, Крепкая, Негибкая, Жёсткая, Довольно жёсткая, Податливая	2d10
Довольно упругая, Упругая, Мягкая, Тонкая и мягкая, Довольно гибкая, Гибкая	2d10+2
Тонкая и гибкая, Очень гибкая, Слегка изогнутая, Изогнутая, Довольно хлёсткая, Хлёсткая	2d10+5

Кроме того, особая **древесина** палочек обеспечивает большую **твёрдость**. Подробности см. на стр. 23–24.

Сломанные палочки

Единственный известный способ починить волшебную палочку — это мощная и недостижимая Бузинная палочка. Не найдя этот печально известный инструмент, вы можете сделать импровизированный ремонт с помощью Волшебного скотча.

Отремонтированные палочки могут дать осечку и добавляют штраф +3 ко всем **уровням сложности** заклинаний. Неудачный бросок заклинания со сломанной палочкой часто вызывает неприятный обратный эффект.

Создание палочки

ДРЕВЕСИНА ПАЛОЧКИ

Каждая **древесина** используемая для создания палочки имеет свои специфические особенности. Подробности см. на стр. 23–24.

Бросок 1d100	Древесина	Бросок 1d100	Древесина
1–2	Акация	53–54	Остролист
3–5	Ольха	55–57	Граб
6–7	Яблоня	58–59	Лиственница
8–10	Ясень	60–62	Лавр
11–13	Осина	63–64	Махагон
14–15	Бук	65–66	Клён
16–18	Терновник	67–69	Груша
19–20	Чёрный орех	69–71	Сосна
21–23	Кедр	72–74	Тополь
24	Вишня	75–76	Красный Дуб
25–27	Каштан	77–78	Красное дерево
28–30	Кипарис	79–80	Палисандр
31–33	Кизил	81–83	Рябина
34–36	Чёрное дерево	84–85	Липа
37	Бузина	86–88	Ель
38–40	Вяз	89–91	Платан
41–43	Английский дуб	92–93	Виноград
44–46	Пихта	94–96	Грецкий орех
47–49	Боярышник	97–98	Ива
50–52	Орешник	99–100	Тис

Длина палочки

Совершите бросок 1d10+7 для базовой длины вашей палочки в дюймах (") Используйте таблицу справа, чтобы сохранить полученную длину или добавить от четверти до целого дюйма.

Бросок 1d10	Дополнительная длина
1–2	не меняется
3–4	+ ¼ дюйма
5–6	+ ½ дюйма
7–8	+ ¾ дюйма
9–10	+1 дюйм

*Это даёт вам диапазон между 8 дюймами
(длина палочки Долорес Амбридж)
и 18 дюймами (длина палочки Люциуса Малфоя).*

Гибкость палочки

Бросок 2d10	Гибкость	Бросок 2d10	Гибкость
2	Хрупкая	12	Тонкая и мягкая
3	Твёрдая	13	Довольно гибкая
4	Крепкая	14	Гибкая
5	Негибкая	15	Тонкая и гибкая
6	Жёсткая	16	Очень гибкая
7	Довольно жёсткая	17	Слегка изогнутая
8	Податливая	18	Изогнутая
9	Довольно упругая	19	Довольно хлёсткая
10	Упругая	20	Хлёсткая
11	Мягкая		

СЕРДЦЕВИНА ПАЛОЧКИ

Большинство учеников Хогвартса приобрели свои волшебные палочки у Оливандера в Косом переулке. Оливандер — самый известный мастер волшебных палочек в Западной Европе и специализируется на трёх основных **сердцевинах**. В Восточной Европе Мика Грегорович считается лучшим мастером волшебных палочек. Его волшебные палочки также можно приобрести в Косом переулке в торговой галерее Каркитт. Старинные палочки будут иметь свои собственные неординарные **сердцевины**.

Бросок 1d10	Палочка Оливандера	Палочка Грегоровича	Палочка передающаяся по наследству
1	Волос единорога	Волос единорога	Ус тролля
2			
3		Сердечная жила дракона	Волос кельпи
4			
5	Сердечная жила дракона	Перо феникса	Ус жмыра
6		Волос вейлы	
7			Коралл
8			
9	Перо феникса	Волос из хвоста фестрала	Аралия колючая
10			

БОНУСЫ

Атакующая магия	Бонус к магическим атакам. Бонус к инициативе при дуэли.
Верность палочки	Увеличивает штраф для другой волшебницы или волшебника, использующих вашу палочку.
Дуэль	Бонус при Дуэли.
Защитная магия	Бонус при сотворении защитной магии.
Исцеляющая магия	Бонус к исцеляющей магии.
Легилименция	Бонус при сотворении легилименции.
Магия огня	Бонус при сотворении огненной магии.
Магия разоблачения	Бонус к заклинаниям, которые раскрывают скрытые вещи.
Невербальная магия	Снижение штрафа при сотворении заклинаний без использования вербальной формулы. Бонус к инициативе при дуэли.
Общение	Бонус при взаимодействии с магическими созданиями.
Порча	Бонус при наложении порчи.
Проклятия	Бонус к наложению любых проклятий.
Прорицание	Бонус к Прорицанию.
Репутация	Бонус к броскам проверки Репутации.
Твёрдость палочки	Увеличьте твёрдость своей палочки (см. стр. 21).
Телепортация	Бонус к заклинаниям Телепортации.
Тёмные искусства	Бонус для наложения всех проклятий, порч и сглазов.
Травология	Бонус к броскам проверки Травологии.
Трансфигурация	Бонус к заклинаниям Трансфигурации.
Уход за магическими существами	Бонус при укрощении магических созданий.
Чары	Бонус при сотворении чар

БОНУСЫ ПАЛОЧКИ

Акация	Верность палочки +5
Английский дуб	Травология +1, Уход за магическими существами +1, Верность палочки +2
Боярышник	Исцеляющая магия +1, Проклятия +1
Бузина	Тёмные искусства +2
Бук	Прорицание +2
Виноград	Магия разоблачения +2
Вишня	Репутация +2
Вяз	Репутация +1 Чары +1
Граб	Верность палочки +5
Грецкий орех	Порча +1, Проклятия +2
Груша	Твёрдость палочки +5
Ель	Верность палочки +5
Ива	Исцеляющая магия +1, Чары +1
Каштан	Травология +1 Уход за магическими существами +1
Кедр	Атакующая магия +1, Магия разоблачения +1
Кизил	Магия огня +1, Верность палочки +3
Кипарис	Атакующая магия +1
Клён	Телепортация +2
Красное дерево	Защитная магия +2, Твёрдость палочки +3
Красный Дуб	Дуэль +2
Лавр	Верность палочки +3
Липа	Прорицание +1, Легитименция +1
Лиственница	Дуэль +1, Твёрдость палочки +3
Махагон	Трансфигурация +2
Ольха	Невербальная магия +2
Орешник	Магия воды +2
Осина	Чары +1, Дуэль +1
Остролист	Защитная магия +1
Палисандр	Исцеляющая магия +2
Пихта	Трансфигурация +1
Платан	Магия огня +2
Рябина	Защитные чары +1, Дуэль +1
Сосна	Невербальная магия +1
Терновник	Атакующая магия +2
Тис	Дуэль +1, Проклятия +1
Тополь	Прорицание +2
Чёрное дерево	Атакующая магия +1, Трансфигурация +1
Чёрный орех	Чары +2
Яблоня	Общение +5
Ясень	Верность палочки +2 (+4 с сердцевинкой из волос единорога)

ОБУЧЕНИЕ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ

Вы можете потратить **сюжетные баллы**, чтобы поднять значения своих **характеристик**, улучшить ваши **навыки**, а также на изучение заклинаний и зелий. Стоимость в **сюжетных баллах** для увеличения **характеристик**, **навыков** и изучения заклинаний и зелий показана ниже:

Характеристика	Текущий уровень x5
Навык	Текущий уровень +3
Заклинание/ Зелье	1/3 Текущей сложности

См. страницу 7, чтобы узнать, как получить **сюжетные баллы**.

Повышение характеристик и навыков

По мере становления вашего персонажа ваши **характеристики** естественным образом повышаются с возрастом. Каждый год (в свой день рождения) вы можете добавить один балл к любой из ваших **характеристик**. Вы также можете увеличить одну из ваших **характеристик** в любое время в обмен на количество **сюжетных баллов**, равное пятикратному текущему уровню **характеристики**. Например, повышение **характеристики** с двух до трёх баллов стоит десять **сюжетных баллов** (2 x 5).

Повышение **навыков** стоит меньше **сюжетных баллов**, чем **характеристик**. Повышение **навыка** на один балл стоит количества **сюжетных баллов**, равного текущему уровню **навыка** плюс три. Например, повышение **навыка** с нуля до единицы стоит три **сюжетных балла** (0+3).

Освоение заклинаний и зелий

Освоение заклинаний и зелий отражается путём заполнения ячеек на вашем листе заклинаний. Число в крайнем левом неотмеченном поле рядом с каждым заклинанием или зельем — это текущий **уровень сложности**.

Как только все ячейки заполнены, вы освоили это заклинание или зелье, и вам больше не нужно совершать броски.

Вы можете заполнить одну ячейку (начиная слева направо) в обмен на число **сюжетных баллов**, равное одной трети числа в ячейке (с округлением вверх). Например, отпирющее заклинание Алохомора:

12	9	Алохомора (Отпирющие чары)
----	---	----------------------------

Начальная сложность для Алохомора составляет 12, так что вы можете заполнить первую ячейку за четыре **сюжетных балла**. Затем **сложность** падает до девяти, так что ещё за три **сюжетных балла** вы можете заполнить вторую ячейку и овладеть заклинанием.

Помимо траты **сюжетных баллов** на изучение магии, вы также можете осваивать заклинания и зелья через броски костей во время самостоятельного изучения (книжное обучение), обучения в классе или индивидуального (например, когда профессор Люпин обучал Гарри отпугивать дементоров). Поскольку обучение в классе и индивидуальные занятия дают вам новые знания и перспективы, вы получаете **сюжетный балл** всякий раз, когда совершаете бросок.

САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ ОСВОЕНИЕ

«А потом, конечно, были огромные размеры библиотеки: десятки тысяч книг, тысячи полок, сотни узких рядов. Гермиона достала список предметов и названий книг, которые решила поискать, а Рон прошёл вдоль ряда книг и начал наугад снимать их с полок.»

Для заклинаний и зелий вашего года обучения легко доступны учебники, такие как «Стандартная книга заклинаний» или «Магические отвары и зелья». Они предоставят большую часть необходимой вам информации.

Для более продвинутой или внеклассной Магии (особенно Тёмной магии) вам нужно будет посетить библиотеку. Библиотекарь укажет вам правильное направление, но вам придётся проделать тяжёлую работу. Волшебницы и волшебники, как известно, эксцентричны и любят загадки и шифры, и их книги часто содержат всевозможные головоломки.

За каждый час, потраченный на поиски пыльных старых книг, вы можете бросить 1D+Знания+Архивариус с **целевым значением**, равным начальному **уровню сложности** искомого заклинания. Неплохо было бы получить небольшую помощь от друзей (см. раздел Командная работа на стр. 7).

Как только вы найдёте формулу заклинания или зелья, вы можете начать их изучать. За каждые четыре часа работы с текстом вы можете совершать бросок на освоение заклинания или зелья (не забывайте, что для приготовления зелий вам понадобится подходящее место, ингредиенты и оборудование).

ОБУЧЕНИЕ В КЛАССАХ

Занятия по основным предметам в Хогвартсе длятся до шести часов аудиторного времени каждую неделю. Факультативные предметы, такие как Алхимия и менее формальные занятия, такие как Дуэльный клуб, обычно длятся около трёх часов. В идеале рассказчица не будет подробно описывать каждое занятие по расписанию. Только те, которые влияют на историю и двигают сюжет.

За каждые три часа групповой работы вы можете выучить или улучшить одно заклинание или зелье с бонусом +1 к вашему броску благодаря поддержке вашего наставника и сверстников. Если при броске на освоение заклинания или зелья вы получаете значение равное или превышающее его текущий **уровень сложности**, то вы можете заполнить соответствующую ячейку. Вы также получаете **сюжетный балл**.

Если вы не сможете выучить заклинание или зелье, то рассказчица обычно допускает вторую попытку в течение недели, чтобы отразить дальнейшие занятия по этому предмету в расписании. Даже если вы провалили оба броска, вы всё равно можете совершенствоваться с помощью самостоятельного изучения или индивидуального обучения (либо у профильного репетитора, либо у талантливого сокурсника).

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ

После того, как вы освоили заклинание или зелье, вы также можете обучать других. За каждые два часа индивидуального обучения вы можете совершить бросок на освоение заклинания или зелья. Если профильный магический **навык** вашего репетитора (Чары и т.д.) для этого заклинания выше вашего, то вы можете добавить +2 к своему броску.

В качестве примера. Гермione пришлось быстро обучить Гарри, манящим чарам, заклинанию Акцио за день до его первого задания на турнире Трёх Волшебников. Они пропустили ланч и продолжали работать до 2 часов утра следующего дня.

С учётом урока Нумерологии, на котором настояла Гермione, и поспешного ужина у Гарри оставалось чуть больше десяти часов, чтобы освоить заклинание. Достаточно времени, чтобы Гарри успел совершить пять бросков (по одному за каждые два часа). Заклинание имеет начальную **сложность** 12.

Чтобы выучить заклинание, Гарри должен был сначала получить 12 или выше на броске 1D+Сосредоточенность+Чары+2. После успешного броска 12+ **уровень сложности** падает до 9.

Чтобы овладеть заклинанием, Гарри нужно всего лишь выбросить 9+, что он легко делает с помощью Гермione.

Отметив обе ячейки, **сложность** заклинания становится нулевой, поэтому Гарри гарантированно сотворит заклинание, когда это будет необходимо.

Единственная проблема заключается в том, что Гарри сталкивается с драконом в своём первом задании, а драконы обладают внушительной способностью наложения страха (см. стр. 58), эффект которой может привести Гарри в состояние «Встревожены» или ещё хуже, накладывающим штраф на его броски сотворения манящих чар.

Столкнувшись с драконом, даже самый хорошо подготовленный волшебник должен действовать осторожно.

ОБУЧЕНИЕ В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ

Вы также можете изучить заклинание в полевых условиях. Когда вы успешно творите ещё неосвоенное вами заклинание в критической ситуации (например, Рон творит левитационные чары на дубину тролля в первый год обучения), вы можете заполнить одну ячейку для этого заклинания.

Вид обучения	Время	Бонус к вашему броску	Получаемые Сюжетные баллы
Книга (Самостоятельное изучение)	4 часа	—	0
Класс (Групповая работа)	3 часа	+1	1
Наставник (Индивидуальное обучение)	2 часа	+2	2

Бой

Формы боя

В волшебном мире существует два вида боя: Дуэль и Схватка.

Дуэль происходит, когда два волшебника или волшебницы противостоят друг другу в традиционной формальной или менее формальной манере. Схваткой считаются все остальные сражения.

Раунды

Бой разбивается на трёхсекундные раунды, в течение которых все участники получают возможность выполнить любые два из следующих действий:

- Передвижение
- Сотворить заклинание
- Вызвать на дуэль
- Атака в формате схватки
- Занять укрытие
- Приготовить или перезарядить оружие
- Любое другое быстрое действие или часть действия

Бросок инициативы

В начале каждого раунда рассказчица выясняет **намерения** и **подходы** (способы их достижения) у игроков, а затем регулирует порядок происхождения событий с логической и повествовательной точки зрения. Всякий раз, когда действия находятся в противостоянии, рассказчица может призвать к **броску инициативы**, чтобы определить, кто действует первым. Обе стороны бросают 1D+Скорость+Схватка (или 1D+Скорость+Дуэль, в зависимости от формы боя) сторона с самым высоким результатом броска действует первой.

Действия

Передвижение

Вы можете двигаться на несколько метров, равное вашей Скорости плюс одно другое действие, или использовать оба действия, чтобы передвигаться и бегать с удвоенной Скоростью.

Сотворить заклинание

Вы можете использовать действие, чтобы сотворить заклинание. Обычно **броски заклинаний** используют Сосредоточенность, но атакующие и защитные заклинания, используемые в бою, основаны на вашей Сообразительности.

Заклинания, направленные на противника (Остолбеней и т.п.), также подлежат штрафам за дальний бой. Основная защита для волшебников — это Щитовые чары, такие как Протего. Чтобы использовать его против атаки, вам нужно будет полностью овладеть заклинанием (см. стр. 32). Даже если нападающий пробивает вашу защиту, заклинание всё равно уменьшает магический или физический урон (см. стр. 45).

Вызвать на дуэль

Вы можете бросить вызов другой волшебнице или волшебнику переводя бой в формат один-на-один. Подробнее о дуэлях волшебников см. стр. 33.

Атака в формате схватки

Вооружённая, безоружная или дистанционная атака. Любой, кого вы атакуете, будет иметь шанс защититься, блокируя или уклоняясь.

Занять укрытие

Вы можете спрятаться за укрытие, вызвать или заколдовать объект, чтобы блокировать атаку противника, наложить защитное заклинание или скрыть себя каким-либо другим магическим способом.

Приготовить или перезарядить оружие

Вы можете вытащить меч из ножен или любое сложное оружие одним действием, но лук или незаряженный арбалет обычно требуют двух действий (одно для того, чтобы вытащить и одно для того, чтобы зарядить).

Быстрое действие

Любая другая деятельность, которую может выполнять персонаж. Простое действие, такое как захват предмета или открытие незапертой двери, потребует только одного действия, но более сложные задачи, такие как взлом замка или расшифровка надписи, могут потребовать нескольких действий за одну попытку успешного броска.

Свободные Действия

Свободные действия включают в себя всё, что вы можете делать без особых раздумий, сосредоточившись на других действиях: говорить, быстро оглядываться, хватать небольшой предмет и т.д. Большинство волшебниц держат свои палочки вне поля зрения, но всё ещё готовы к тому, чтобы их быстро вытащить в качестве свободного действия.

Физическая защита от нападения также считается свободным действием: уклонение от атак и блокирование вооружённых и безоружных атак оружием или щитом. Только безоружные атаки могут быть заблокированы безоружными. Дистанционное оружие может быть заблокировано только щитом или чем-то подобным.

Броски атаки и защиты

В кратком справочнике по бою на стр. 97-98 показаны **броски атаки** и **защиты**, а также модификаторы, которые рассказчица может добавить к **целевому значению** атакующего. После нескольких сражений эти броски станут привычными и обращения к таблице будут редки.

Какой столбец использовать

- А** **Нацеливаемые заклинания.** Любое заклинание, отмеченное литерой † или ‡ на листе заклинаний.
- Б** **Дуэль** (см. стр. 33). Может быть формальной с вызовами и поклонами, или просто два волшебника, сражающиеся друг против друга в пылу битвы.
- В** **Рукопашный бой** с любым видом оружия или на кулаках и т.д.
- Г** **Дистанционные атаки** из лука, ружья, метательного оружия и т.д.

Это бросок атакующего, в зависимости от типа атаки (см. буквенные описания, выше). Прочтите в колонке доступные варианты защиты и любые модификаторы, которые могут быть применены.

Защищающийся может попытаться увернуться или заблокировать атаку (либо с помощью объекта, либо с помощью щитовых чар, Протего). Бросок защищающегося (плюс модификаторы ниже) является **целевым значением** для броска атакующего. Для успеха атакующий должен получить результат, равный или превышающий **целевое значение**.

Это модификаторы, которые могут быть добавлены к **целевому значению** для каждого типа атаки. Таблицы для этих модификаторов приведены ниже.

Эти таблицы для модификаторов которые часто применяются. Рассказчица вольна добавлять или вычитать их из **целевого значения** по своему усмотрению в соответствии с обстоятельствами. Показанные числа добавляются к броску защищающегося и формируют **целевое значение** для атакующего.

	А	Б	В	Г
Бросок атаки	Нацеливаемое заклинание 1D + Сообразительность + Навык (Чары, Тёмная магия, Трансфигурация и т. д.)	Дуэль 1D + Сообразительность + Дуэль	Вооружённая / Безоружная атака 1D + Живучесть + Схватка	Дистанционное оружие 1D + Сообразительность + Схватка
Встречный бросок защиты	Уклонение Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность	Уклонение Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность	Уклонение Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность	Уклонение Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность
	Щитовые чары (Протего)§ Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары	Щитовые чары (Протего)§ Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары	Щитовые чары (Протего)§ Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары	Щитовые чары (Протего)§ Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары
			Блокирование (Вооружённых / Безоружных атак) Бросок защиты 1D + Живучесть + Схватка	Блокирование (щит) Бросок защиты 1D + Скорость + Схватка
Модификаторы	Штрафы от повреждений	Штрафы от повреждений	Штрафы от повреждений	Штрафы от повреждений
	Штрафы от дистанции			Штрафы от дистанции
	Сложность заклинания	Сложность заклинания		
	Магические штрафы	Магические штрафы		
Модификаторы целевого значения атакующего	Штрафы от повреждений	Штрафы от дистанции	Сложность заклинания	Магические штрафы
	Физические Потрёпаны Ушиблены Окровавлены Сломаны Обесшляканы Безумны	Психические Встревожены Растеряны Истощены В замешательстве Бредите Безумны	Укрытая цель** Удалённая цель Бегущая цель Атака на бегу Летящая цель Быстро летящая цель	Невербальное заклинание Использование палочки другой волшебницы Повреждённая палочка Сотворение заклинания без палочки
	штраф* +1 +2 +3 +5 +7 X	+2 за каждые 20% укрытия +3 +1 +2 +3 +5	Текущая сложность заклинания (Подробности на стр. 32) 9 12 9 15 12 9 18 15 12 21 18 15 Если вы освоили заклинание (заполнили все ячейки), то сложность будет равна нулю.	+6 Добавляет бонус +5 к броску Инициативы +2 + бонус верности от материала палочки +5 +9

* Если защищающийся также имеет повреждения, используйте разницу. Если защищающийся ранен больше, чем атакующий, то уменьшите целевое значение атакующего.
** Укрытие за физическим объектом, дымом, темнотой и т. д. Рассказчица добавляет от +1 до +5 по своему усмотрению в зависимости от степени укрытия.
*** Например, на высокоскоростной спортивной метле. Некоторые магические создания, такие как драконы, также могут соответствовать этим скоростям.

Повреждения: физические и психические

Показатель здоровья располагается в нижней части вашего листа персонажа, где записываются **повреждения**, влияющие на ваши психику и тело. Существует шесть физических состояний (от **потрёпаны** до **бездыханны**) и шесть психических состояний (от **встревожены** до **безумны**). Они указывают на ваше состояние после боя или несчастного случая.

Когда вы физически или психически травмированы, вы отмечаете один или несколько **кругов**, начиная с самого левого **круга** и далее. Если вы продолжаете получать травмы, вы продолжаете заполнять **круги**, пока не достигнете шестого круга, который указывает на потенциальную смерть или на постоянный кататонический синдром.

Для каждого состояния существует штраф от +1 до +7. Добавьте этот штраф к **уровню сложности** любых заданий, которые вы пытаетесь выполнить. Если у вас есть штрафы как от физического, так и от психического состояния, они объединяются. Например, если вы **ушиблены** (+2) и **в замешательстве** (+5), добавьте +7 к любым **целевым значениям**, которые вам нужно получить при броске.

«X» указывает, что никакие действия невозможны.

Урон от оружия

Для большинства волшебниц и волшебников палочка всегда будет их любимым оружием, но иногда под руку может подвернуться другое оружие. Ученики в Хогвартсе даже время от времени подвергались физическому урону. Для получения урона от оружия бросьте одну или несколько костей плюс модификатор, как показано ниже.

Оружие	Урон
Кулак/Удар	1d5 + Живучесть
Праща	1D + Сообразительность
Посох	1D+2 + Живучесть
Нож	2D + Скорость
Меч-трость	2D+1 + Скорость
Меч	2D+2 + Живучесть
Трезубец	2D+3 + Живучесть
Топор	2D+5 + Живучесть
Арбалет	3D + Скорость
Лук	3D+2 + Скорость
Мушкетон	3D+3 + Сообразительность
Пушка	5D + Сообразительность

Сопротивление урону

Когда атака завершается успешно, атакующий наносит урон в зависимости от используемого заклинания или оружия. Цель бросает 1d10+Живучесть плюс любую защиту (см. броню ниже), чтобы противостоять урону. Проверьте результаты по таблице ниже. Там будет указано количество **кругов**, которые нужно отметить, и вероятность того, что цель потеряет сознание.

Бросок урона < Бросок Живучести	Без повреждений
Бросок урона => Бросок Живучести	1 Круг
Бросок урона => 2x Бросок Живучести	2 Круга Бросок 1D + Живучесть, чтобы избежать потери сознания. Целевое значение = 3 + текущий штраф за психическое/физическое состояние
Бросок урона => 3x Бросок Живучести	3 Круга Бросок 1D + Живучесть, чтобы избежать потери сознания. Целевое значение = 6 + текущий штраф за психическое/физическое состояние

Броня	Физическая	Магическая	Скорость
Снаряжение для квиддича	+2	–	–
Пластинчатый доспех	+ 3D	–	–2
Доспехи домового эльфа	+ 2D	–	–1
Доспехи гоблинской работы	+ 3D + 2	+ 3D	–2



ИСЦЕЛЕНИЕ

Если подходящая волшебница или волшебник под рукой с такими заклинаниями, как Эпискен (малое исцеление) или Брахиам Эмендо (сращивание сломанных костей), многие травмы могут быть устранены почти мгновенно, но вы всё равно можете проснуться в Больничном крыле школы или в больнице Св. Мунго.

Раненому персонажу может потребоваться много времени на исцеление (или даже чтобы просто прийти в себя). Используйте приведённую ниже таблицу в качестве руководства для восстановления после физических и психических травм:

1 Круг	Секунды
2 Круг	Минуты
3 Круг	Часы
4 Круг	Дни
5 Круг	Недели
6 Круг	Месяцы

Один **круг** (**потрёпаны** или **встревожены**) можно сбросить за несколько секунд, так что пройдёт всего один или два раунда, прежде чем вы восстановите самообладание. Повреждения второго **круга** (**ушиблены** или **растеряны**) длятся несколько минут (20 раундов и больше). Начиная с третьего **круга** повреждения становятся серьёзными. Рассказчица не должна недооценивать серьёзные травмы в угоду сюжету. Смерть или безумие могут наступать в редких случаях, но должны быть возможны, о чём необходимо предупреждать игроков. Помните *«Смерть — это всего лишь следующее великое приключение.»*

ВРЕМЕННЫЕ ПСИХИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ

Некоторые заклинания и переживания приводят к временному психическому состоянию. Например, заклинание Конфундус приводит жертву в **замешательство** на один или несколько раундов, и страх, вызванный наблюдением за определёнными магическими созданиями, может сделать вас **встревоженными**, **растерянными** или ещё хуже (см. стр. 58).

Во время действия определённого психического состояния штраф за это состояние добавляется ко всем **целевым значениям** бросков и суммируется с любым физическим штрафом. Например, при состоянии «В замешательстве» добавьте +5 к любому **целевому значению**. Если вы также получили синяки (состояние «Ушиблены») со штрафом +2, вам грозит в общей сложности +7, добавленное к **целевым значениям** любых бросков, которые вам нужно выполнить.

Если для временного психического состояния не задана продолжительность или жертва не в состоянии избавиться от эффекта, то эффект заклинания пройдёт по одному **кругу** за каждый раунд — в **замешательстве** сменится на **истощены**, **истощены** станет **растеряны**, **растеряны** на **встревожены** и так далее — до тех пор, пока жертва полностью не избавится от эффектов. Эффект страха, вызванный созерцанием ужасающих волшебных созданий, также проходит таким образом.

Если сотворено заклинание меняющее ваше психическое состояние, когда вы уже находитесь в более худшем состоянии, то заклинание не будет иметь никакого дополнительного эффекта. Конфундус, например, не будет иметь существенного значения если вы уже **бредите** или **безумны**.

ПОСТОЯННЫЕ ПСИХИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ

Некоторые испытания могут оставить неизгладимый след. Неправильно применяемые чары Памяти могут быть очень изнурительными, а длительное использование проклятия Круциатус (также известного как проклятие Пытки) может иметь долгосрочные психические последствия. Вот несколько примеров из книг о Гарри Поттере:

- Служащая министерства Берта Джоркинс стала жертвой мощного заклинания памяти, которое сделало её чрезвычайно забывчивой (психическое состояние «В замешательстве»).
- Барти Крауч, глава Департамента международного магического сотрудничества, постоянно бессвязно бормотал (психическое состояние «Бредите») после борьбы с последствиями проклятия Имперкус лорда Волан-де-Морта.
- Фрэнк и Элис Долгопупс, родители-мракоборцы Невилла Долгопупса, были замучены до невменяемости (психическое состояние «Безумны») группой Пожирателей смерти. Они остаются в больнице Святого Мунго и по сей день.

В отличие от физических повреждений, восстановление после постоянных эмоциональных или психических травм так же трудно в волшебном мире, как и в магловском. Восстановление — это долгий процесс, если он вообще возможен. Постоянное психическое повреждение должно использоваться редко и только по достаточно оправданным сюжетным причинам.

МАГИЯ

Заклинания

«- В магии, как быстро выяснил Гарри, было гораздо больше, чем просто размахивание палочкой и произнесение нескольких забавных слов.»

Заклинание — это контролируемый всплеск магической энергии, который влияет на мир сверхъестественным образом. Выполнение заклинания называется сотворением или магической работой.

В мире Гарри Поттера, как только вы освоили заклинание, вы можете творить его с очень небольшим усилием и столько раз, сколько захотите. Освоение определённых заклинаний может занять много времени и усилий, но как только они освоены, они творятся практически не задумываясь. Звучит просто, не так ли? Но это не так. Магия в классе — это одно, но столкнуться с другой волшебницей или волшебником, также вооружённым палочкой и набором смертоносных вербальных формул, — это гораздо более захватывающая перспектива. Заклинания нужно использовать быстро и стратегически. Спасает не умение использовать магию, а знание того, какую магию использовать и в какой именно момент её высвободить. Во время битвы за Хогвартс Гермиона Грейнджер наложила заклинание Дуро (чары окаменения) на гобелен, преследуемая пожирателями смерти. Они наткнулись на каменный гобелен и были сбиты с ног, быстро прекратив преследование. Если бы Гермиона вступила с ними в бой, она могла бы быть побеждена и схвачена. Её спасло не заклинание, а стратегическое мышление.

Типы заклинаний

Взгляните на заклинания, перечисленные на страницах 35–50. Каждое заклинание имеет свой **тип** (Чары, Проклятие, Порча, Сглаз, Трансфигурация или Телепортация), и каждый **тип** магии имеет соответствующий **навык** (см. таблицу).

Тип	Навык
Порча	Защита от Тёмных искусств
Проклятие	Тёмные искусства
Сглаз	Защита от Тёмных искусств
Телепортация	Телепортация
Трансфигурация	Трансфигурация
Чары	Чары

Порча

Менее сильные Тёмные чары. Порча менее пагубна, чем проклятия, но всё же вредоносна.

Проклятие

Самые сильные и злые из Тёмных чар, используемых для худшего вида Тёмной магии.

Сглаз

Наименее пагубный из Тёмных чар. Сглаз, как правило, раздражает, а не вредит.

Телепортация

Заклинания, которые перемещают объект или создание между двумя точками почти мгновенно. Начиная от создания Порталов и Исчезательных шкафов и заканчивая чарами, лежащими в основе Каминной сети.

Трансфигурация

Заклинания, изменяющие форму или внешний вид объекта или создания. В отличие от Чар, Трансфигурация меняет предмет полностью, фокусируясь не на изменении того, что объект делает, а на изменении того, чем он является.

Чары

Заклинание, которое временно добавляет определённые свойства объекту или созданию. Чары — самый распространённый тип заклинаний.

Каждое заклинание также имеет **целевое значение сложности** для освоения и сотворения заклинания (см. стр. 32)

Некоторые заклинания также содержат Требование. Это может быть предварительное заклинание (например, необходимость освоения заклинания Бомбарда перед изучением более мощного Бомбарда Максима), требование **навыка**, ритуал, зелье и т.д.

В конце этих правил есть перечень заклинаний и зелий, для отметки ваших магических достижений и он также служит удобным справочником.

Чары	
■ ■ Акции (Манящие чары)	9 Локомотор (Передвижение объектов левитацией)
12 9 Аларте Аскендаре (Подбрасывающие чары)	■ Люмос (Световые чары)
12 9 Алохомора (Отпирющие чары)	12 9 Метео Реканто (Контрчары против погодных сглазов)
15 12 9 Антитрансгрессионные чары (Запрет трансгрессии)	9 Мобилиарбус (Левитирует деревянные предметы)
12 9 Апарекиум (Проявляющие чары)	15 12 9 Мобиликорпус (Перемещает тела без сознания)
12 9 Арресто Моментум (Замедляет движущуюся цель) †	12 9 Моллиар (Амортизирующие чары)
12 9 Атмосферные чары (Локальный погодный эффект)	18 15 12 Непреложный обет (Вызывает смерть нарушившего)

Сложность заклипания

У каждого заклипания есть **сложность** от 9 до 21. Это **целевое значение**, которое вам необходимо получить при броске, чтобы освоить или сотворить заклипание.

Простое заклипание первого года, такое как Вингарднум Левноса (левитацонные чар), имеет **сложность** 9. В то время как Протега Хоррибилис, самое мощное из питовых чар, имеет **сложность** 21.

Тип заклипания	Сложность
Простые Чары, Порчи и Сглазы	9
Средние Чары, Порчи и Сглазы, Малые Проклятия, Трансформация (Трансфигурация)	12
Сложные Чары, Порчи и Сглазы, Средние Проклятия, Обратная трансфигурация (Трансфигурация)	15
Высоко сложные Чары и мощные Проклятия, Исчезновение (Трансфигурация)	18
Могущественные чары, Созидание (Трансфигурация)	21

По мере освоения заклипания, **сложность** уменьшается, пока в конечном итоге не достигает нуля, и вам больше не нужно совершать **бросков заклипания**. Успех становится автоматическим, если только сложные обстоятельства не увеличивают **сложность**. Например, творя заклипание без палочки или с палочкой, активно сопротивляющейся вам, вы добавите штраф к своему **целевому значению** и потребуются успешный бросок.

Изучение Магии

Взгляните на Перечень заклипаний. Каждое заклипание имеет одно, два или три числа в ячейках рядом с их названием. Например, это первые четыре из перечисленных:

12	9	Акцио (Манящие чары)	
12	9	Аларте Аскендаре (Подбрасывающие чары)	
12	9	Алохомора (Отпирющие чары)	
15	12	9	Антитрансгрессионные чары (Запрет трансгрессии)

Акцио (Манящие чары), Аларте Аскендаре (Подбрасывающие чары) и Алохомора (Отпирющие чары) имеют начальную **сложность** 12. У Антитрансгрессионных чар начальная **сложность** 15.

Чтобы сотворить заклипание, вам нужно совершить бросок 1D + Сосредоточенность + соответствующий магический **навык** (в данном случае Чары).

Вы решаете попробовать сотворить Акцио и успешно совершаете бросок получив 12+.

Вы начали осваивать заклипание и теперь можете отметить первую ячейку. После чего **сложность** снизилась до 9.

9	Акцио (Манящие чары)
---	----------------------

Во второй раз, когда вы творите заклипание, вам необходимо получить результат 9 или выше, чтобы добиться успеха. Если ваш бросок даст результат 9+, вы можете отметить вторую ячейку, и **сложность заклипания** станет равна нулю. Вы овладели заклипанием.

9	Акцио (Манящие чары)
---	----------------------

Итак, что же мешает вам взяться за перечень и изучить все заклипания?

Во-первых, некоторые заклипания будут вам недоступны. Если вы зелёный первокурсник с **характеристикой** Сосредоточенность 1 и без **навыка** Чары, то получить 12 при броске невозможно.

Во-вторых, нужно выяснить, как творить заклипание. Вам понадобится книга, чтобы разобраться, или другой человек, способный научить вас. Вам также необходимо будет потратить время на изучение заклипания, прежде чем вы сможете попробовать совершить бросок.

Взгляните на правила обучения (стр. 25–26) для получения подробной информации о различных методах, с помощью которых вы можете осваивать заклипания. Обучение в классе с экспертом по Чарам, таким как профессор Филлус Флитвик, или с помощью талантливого сокурсника, такого как Гермiona, поможет намного больше, чем какая-то пыльная книга заклипаний.

Сотворение Магии

Если вы овладели заклипанием (см. стр. 32), броски не требуются так как успех вы получаете автоматически, но в противном случае, вам необходимо будет совершать бросок. Бросок 1d10 + Сосредоточенность + соответствующий магический **навык** (Чары, Трансфигурация и т.д.) в зависимости от **типа заклипания** и добавление любых бонусов палочки (см. стр. 23–24). Ваше **целевое значение** для броска — это текущая **сложность заклипания** плюс любые применяемые штрафы:

Условие	Увеличение целевого значения
Невербальное заклипание	+6 (+5 к броску Инициативы)
Использование палочки другого волшебника	+2 + бонус от материала палочки
Повреждённая палочка	+5
Сотворение без палочки	+9

Сравните результат вашего броска с **целевым значением**:

Бросок заклинания < ½ Сложности	Заклинание критически провалено. Возможны неприятные последствия.
Бросок заклинания < Сложность	Заклинание сработало не совсем так как задумывалось. Заклинание имеет половинчатый или ограниченный эффект.
Бросок заклинания => Сложность	Заклинание успешно. Заклинание имеет полный эффект.

Для нацеливаемых заклинаний в бою, даже если вы овладели заклинанием, вам всё равно нужно совершать бросок, чтобы попасть по противнику, и вместо того, чтобы использовать свою Сосредоточенность, вам придётся полагаться на свою Сообразительность. Подробности см. на стр. 27–28.

Дуэль

Дуэль — это формальное сражение между двумя волшебниками или волшебницами. Дуэли могут быть спортивными или до смерти. Ваш перечень заклинаний содержит метки для нацеливаемых атакующих заклинаний в виде (†) и для блокируемых нацеливаемых заклинаний, которые могут быть отбиты (см. ниже) символом (‡). Защитные заклинания отмечены треугольником (Δ).

Это основные заклинания, которые вы будете использовать для дуэли.

†	Нацеливаемое заклинание	Любое другое заклинание одинаково полезно во время дуэли, но может потребовать определённого уровня креативности для эффективного использования.
‡	Блокируемое нацеливаемое заклинание	
Δ	Защитное заклинание	

Каждый раунд дуэли начинается с того, что оба соперника совершают бросок Инициативы. Обе стороны бросают 1D+Скорость+Дуэль, чтобы решить, кто ударит первым. Прежде чем совершить бросок Инициативы, обе стороны должны решить, какие атакующие или защитные заклинания они используют своими двумя действиями.

Если персонаж игрока сталкивается с персонажем рассказчицы, то рассказчица может принять решение по действиям до того, как игрок объявит или выберет свои, основываясь на характере персонажа и сложившейся ситуации. Для избежания недоразумений она может записать свои заклинания на листке, не показывая игрокам, до объявления своих вариантом игроком участвующим в дуэли. Если два персонажа игроков стоят лицом друг к другу, то оба игрока должны написать свою атаку/защиту на листе бумаги и раскрыть их после броска Инициативы.

Получивший наибольший результат броска Инициативы бросает 1D+Сообразительность+Дуэль для атаки. Игрок с меньшей Инициативой совершает бросок на Уклонение или Блокирование (см. стр. 28). Если результат броска атакующего равен или выше, то заклинание успешно (проигравший всё ещё может иметь шанс противостоять атаке в соответствии с описанием заклинания).

Если проигравший Инициативу все же способен творить заклинания, то наступает его очередь атаковать, а для его противника уворачиваться или блокировать, и противостоять эффектам, как указано выше. Если проигравший Инициативу получил повреждения, то к его атаке будут применены штрафы.

В некоторых случаях заклинание атакующего и защищающегося может блокироваться.

Блокированные заклинания

Когда обе стороны творят заклинания, которые могут быть блокированы или обе стороны получают одинаковый результат **броска инициативы**, лучи магической энергии от палочек обеих волшебниц или волшебников сталкиваются.

Это дуэль в самом драматическом её проявлении. Обе дуэлянтки или дуэлянта отчаянно держатся за свои палочки, когда потоки встречаются посередине, и они сражаются, стараясь одолеть друг друга.

Каждый раунд такого положения дуэлянтки или дуэлянтки бросают 1D+Сосредоточенность+Навык (**навык** для заклинания, которое они используют — например, Чары, Тёмные искусства и т.д.) Броски блокируют друг друга до тех пор, пока один игрок не получит перевес результата 5+ относительно броска другого.

Когда один соперник побеждает, другой получает полный эффект заклинания победителя.

Взрывающие заклинания

Разрушительные заклинания, такие как Вспыхни и Депримо, оказывают разрушительное воздействие на объекты и сооружения, а также на тех, кто находится поблизости. Чтобы иметь разрушительный эффект, урон должен быть равен или выше **твёрдости** их цели.

Материал	Твёрдость
Тонкая древесина и металл (бытовая мебель, крепления и фурнитура)	10
Прочное дерево и металл (прочная дверь, сейф)	20
Кирпич и брус (дом, деревянный пол)	30
Кирпич, дерево и сталь (дверь камеры, каменный пол, Хогвартс-экспресс)	40
Камень, кирпич и железные изделия (здание Министерства, Хогвартс)	50

Сравните результат броска урона с **твёрдостью** конструкции:

Бросок урона < Твёрдость	Опалено
Бросок урона => Твёрдость	Повреждено Большая дыра. Любой, кто находится в пределах метра от цели, получает 2D урона.
Бросок урона => 2x Твёрдость	Раскурочено Разрушено не менее 50%. Любой, кто находится в пределах двух метров от цели, получает 3D урона.
Бросок урона => 3x Твёрдость	Уничтожено Разрушено полностью. Любой, кто находится в пределах трёх метров от цели, получает 6D урона.

Анимажия

Процесс становления анимагом является долгим и трудным, и вполне может привести к ужасным и непоправимым последствиям. Неудачная попытка может вызвать ужасные мутации приводя волшебника или волшебницу в состояние получеловека–полуживотного, которое будет постоянным и не может быть исправлено. Многие волшебницы и волшебники просто считают, что оно того не стоит, так как **навык** имеет ограниченное практическое применение, если только у человека нет большой потребности в Маскировке или Сокрытии.

Вы начинаете процесс становления анимагом, держа лист мандрагоры во рту в течение целого месяца и ежедневно произнося вербальную формулу заклинания анимага (Амато Анимо Анимато Аниматус) (см. стр. 35) Было бы разумно освоить заклинание, прежде чем начинать процесс, или рискнуть провалить его и начать всё сначала.

Затем лист используется для создания Зелья Анимага (см. стр. 53). Вы должны выпить зелье во время грозы, чтобы вызвать своё первое превращение. Образ создания, в которое вы превратитесь, появляется в вашем сознании непосредственно перед трансформацией. Вы чувствуете «обжигающую боль и сильное двойное сердцебиение.» Вы можете почувствовать дискомфорт или панику в своём новом теле, что может привести вас в бешенство и заставить наброситься на что-либо или кого-либо поблизости.

После завершения ритуала анимаг может оборачиваться по своему желанию без использования волшебной палочки или произнесения вербальной формулы.

Волшебница или волшебник определяет способности своей животной формы, перераспределяя свои баллы **характеристик**. Часто перенося свои человеческие Знания и Сосредоточенность на свои звериные **характеристики**. Например, Питер Петигрю превратился в крысу и перенёс часть своих Знаний и всю свою Сосредоточенность на Скорость и Сообразительность. Джеймс Поттер став оленем перенёс Знания и Сосредоточенность на свою Живучесть, Скорость и урон от безоружной атаки (рогами). Перенос Сириусом Блэком баллов от Знания и Сосредоточенности к другим своим **характеристикам** помог ему сбежать из волшебной тюрьмы Азкабан. Как он объяснил: *«Демонстры не могут видеть, вы понимаете о чём я...» — Он слотнул.— Они обнаруживают людей, улавливая и втягивая их эмоции... Они посчитали, что мои чувства были менее человеческими, менее сложными, когда я был собакой.»*

Как только **характеристики** для вашей животной формы определены, они фиксируются, и вы больше не можете перераспределять баллы между ними.

Все анимаги обязаны регистрироваться в Министерстве магии в Реестре Анимагов, который является общедоступной информацией.

ЗАКЛИНАНИЯ

АВАДА КЕДАВРА

Тип: Проклятие

Сложность: 18

Вызывает мгновенную смерть. Заклинание сопровождается вспышкой зелёного света и свистящим звуком. Нет известного контрзаклятия, но от него можно уклониться, как и от других нацеливаемых заклинаний. Объекты также могут быть использованы для блокировки заклинания, либо ныряя за укрытие, либо магически перемещая объекты между вами и заклинателем. Одно из трёх Непростительных заклятий.

АВИС

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Создание стайки птиц, вылетающей из кончика вашей палочки. Может использоваться оскорбительно в паре с Опунью.

Хотя птицы не причинят почти никакого вреда, они могут быть использованы для отвлечения внимания, оставляя жертву **встревоженной** или **растерянной** по усмотрению рассказчицы.

АВИФОРС

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Преобразует небольшие объекты или части объекта в безобидных крошечных птичек.

АГУАМЕНТИ

Тип: Трансфигурация

Сложность: 18

Материализует воду в виде струи из палочки. Может производить что угодно — от струйки до волны, сметающей всё вокруг.

АДСКОЕ ПЛАМЯ

Тип: Проклятие

Сложность: 18

Продвинутое Тёмное заклинание, которое производит зачарованное пламя огромного размера и жара, вырывающееся из палочки заклинателя. Пламя наносит 12D урона, но его трудно контролировать, и заклинатель должен выполнять проверку 1D+Сосредоточенность+Тёмные искусства каждый раунд, чтобы сохранить контроль. Если результат проверки ниже 15, пламя срывается с палочки и образует разумное огненное создание, поглощающее всё на своём пути. Подробности см. на стр. 58.

АКЦИО

Тип: Чары

Сложность: 12

Призывает объект к заклинательнице. Заклинатели должны быть в состоянии представить образ объекта, но им необязательно знать его точное местоположение. Объект физически передвигается по направлению к заклинательнице, поэтому ему может потребоваться некоторое время, чтобы прибыть, если он находится очень далеко. Заклинание не может вызывать объекты, защищённые Противоугонными чарами.

АЛАРТЕ АСКЕНДАРЕ

Тип: Чары

Сложность: 12

Подбрасывает цель на высоту до трёх метров. Этому заклинанию можно противопоставить чары Десцендо. Если заклинание не будет отбито, это может привести к малому повреждению. Мягкая посадка может просто привести вас в состояние «Встревожены» или «Растеряны», жёсткая посадка может вызвать 2D или 3D физического урона по усмотрению рассказчицы.

АЛОХОМОРА

Тип: Чары

Сложность: 12

Отпирает двери и другие объекты. Может открыть все двери, запертые магловскими замками, даже те, которые они считают особо надёжными. Противостоит запирающему заклинанию Коллопортус, но может попробовать противодействовать и более сильным чарам Анти-Алохомора.

АМАТО АНИМО АНИМАТО АНИМАГУС

Тип: Трансфигурация

Требования: зелье Анимаса

Сложность: 21

Это заклинание часть процесса, направленного на достижение могущества анимага. Обретение способности превращаться в одну конкретную животную форму по своему желанию. Подробности см. на стр. 34.

АНАПНЕО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 15

Исцеляющая магия, которая очищает дыхательные пути и горло цели, устраняя закупорку.

АНТИТРАНСГРЕССИОННОЕ ЗАКЛЯТИЕ

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Подавляет Антитрансгрессионные чары в области, чтобы заманить врага в ловушку.

АНТИТРАНСГРЕССИОННЫЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 15

Предотвращают трансгрессию из определённой области и появление в ней.

АПАРЕКИУМ

Тип: Чары

Сложность: 12

Раскрывает тайные послания, написанные невидимыми чернилами или замаскированные Скрывающими чарами.

АРРЕСТО МОМЕНТУМ

Тип: Чары

Сложность: 12

Замедляет движения цели или целей. Может использоваться для замедления противников или смягчения падения. Когда они творятся на движущегося человека или создание, они немедленно останавливаются, отменяя своё текущее действие и теряя своё следующее действие.

АТМОСФЕРНЫЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 12

Локализованные Погодные чары, которые могут создавать погодные условия в помещении (дождь, ветер и т.п.) Для их устранения используются контрчары Метео Реканто.

БАУБИЛЛИУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Испускает белые искры с кончика палочки. Может использоваться в Дуэлях, Схватках и для подачи сигнала. Искры наносят 3D+Сосредоточенность урона всему, к чему прикасаются.

БОМБАРДА

Тип: Чары

Сложность: 12

Создаёт пробойну в физической конструкции, достаточно большую, чтобы через неё могли пройти два или три человека. Наносит 6D+Сосредоточенность+30 урона от взрыва (см. стр. 33-34).

БОМБАРДА МАКСИМА

Тип: Чары

Требования: чары Бомбарда

Сложность: 15

Создаёт большую пробойну в сооружении, размера достаточного, чтобы через неё могли пройти десять или двадцать человек. Наносит 9D+Сосредоточенность+60 урона от взрыва (см. стр. 33-34).

БРАХИАМ ЭМЕНДО

Тип: Чары

Сложность: 18

Срачивает сломанные кости, но может ещё больше повредить (или даже удалить) кости при неправильном применении.

ВАДДИВАЗИ

Тип: Чары

Сложность: 12

Заставляет маленькую каплю или комок любого вещества лететь на высокой скорости в цель.
Отвлекающий манёвр не наносящий никакого вреда.

ВЕРДИМИЛИУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Испускает зелёные искры с кончика палочки. Может использоваться в Дуэлях, Схватках и для подачи сигнала.
Искры наносят 3D + Сосредоточенность урона всему, к чему прикасаются.

ВЕРМИЛЛИУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Испускает красные искры с кончика палочки. Может использоваться в Дуэлях, Схватках и для подачи сигнала.
Искры наносят 3D + Сосредоточенность урона всему, к чему прикасаются.

ВЕСЕЛЯЩИЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 9

Заставляет цель чувствовать себя счастливой. Чрезмерное употребление может привести к истерии.

ВИНГАРДИУМ ЛЕВИОСА

Тип: Чары

Сложность: 9

Левитационные чары. Одно из первых заклинаний, которым обучают любую молодую волшебницу или волшебника. Заставляет неодушевлённый предмет летать или левитировать. Чем легче предмет, тем дольше его можно удерживать в воздухе. Хотя оно не может быть сотворено на живых созданий, оно может быть наложено на одежду человека (или что-то подобное), чтобы поднять его в воздух.

ВИПЕРА ЭВАНЕСКО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Заклинание изгнания змей.

Контртрансфигурация против заклинания призыва змей, но также эффективно на большинстве других зачарованных или естественных змей.

ВОЗДВИГНИСЬ

Тип: Чары

Сложность: 12

Раскрывает раздвижные предметы. Выпрямляет и устанавливает палатку или подобную конструкцию.

ВОЗРАСТНАЯ ЛИНИЯ

Тип: Чары

Сложность: 15

Не допускает людей старше или младше определённого возраста к определённой области, отмеченной линией, начерченной на её поверхности.

ВОЛШЕБНЫЙ ОГОНЬ

Тип: Чары

Сложность: 9

Вызывают голубое пламя, которое может осветить и согреть область и быть помещено в банку. Пламени можно касаться и держать безопасно в руках, но оно может опалить материал и материю растительного происхождения.

ВОЮЩИЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 12

Предупреждают о входе в охраняемую зону, издавая пронзительный визг.

ВСПЫХНИ

Тип: Проклятие

Сложность: 15

Взрывающее заклятие. Уничтожает неодушевлённые предметы взрывом. Наносит 6D + Сосредоточенность + 30 урона от взрыва (см. стр. 33-34). Может использоваться для дуэлей, но опасно, так как слишком мощный взрыв может быть смертельным.

ВУЛНЕРА САНЕНТУР

Тип: Чары

Сложность: 18

Исцеляет серьёзные раны. Для достижения максимального эффекта заклинание произносится три раза. Во-первых, чтобы замедлить ток крови, во-вторых, чтобы очистить раны и начать заживление, и в-третьих, чтобы затянуть раны. Каждое заклинание выполняется за одно действие и уменьшает урон на один **круг** (подробности о **повреждении** и исцелении см. на стр. 29–30).

ГЛИССЕО

Тип: Чары

Сложность: 15

Чары, делающие поверхность идеально ровной, например, превращают лестницу в гладкую горку. Могут быть сотворены для ускорения спуска вниз или в качестве меры безопасности.

ГОМЕНУМ РЕВЕЛИО

Тип: Чары

Сложность: 15

Проявляющие чары, раскрывающие присутствие людей. Обнаруживают скрытых людей, даже если они скрыты магией невидимости. Не может обнаружить созданий с врождёнными способностями прятаться, таких как домовые эльфы и гоблины.

ГОМУНКУЛОВЫ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 15

При нанесении на карту они добавляют движущиеся точки, показывающие местоположение каждой личности в отображённой области. Карту не обмануть методами сокрытия, включая плащи-невидимки, Обратное зелье и анимацию.

ДАНТИСИМУС

Тип: Порча

Сложность: 12

Заставляет зубы цели быстро расти. Может использоваться, чтобы вырастить зубы жертвы до чудовищных размеров, или применяться деликатно для восстановления сломанных зубов.

ДЕЗИЛЛЮМИНАЦИОННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Тип: Чары

Сложность: 15

Чары хамелеона, делающие объект (в том числе и живой) совершенно неотличимым от окружающей обстановки.

ДЕЛЕТРИУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Заклинание Уничтожения. Может разрушать неосязаемые эффекты некоторых заклинаний, таких как Гомункуловы чары и Проявляющие чары. Таким образом, оно действует как контрчары против чар Приори Инкантатем.

Там, где Приори Инкантатем показывает отголосок последнего заклинания, сотворённого палочкой, Делетриус уничтожает этот след.

ДЕПРИМО

Тип: Чары

Требования: чары Дефодно

Сложность: 15

Создаёт взрывом большие отверстия в земле или полу. Наносит 6D + Сосредоточенность + 40 урона от взрыва поверхности (см. стр. 33-34). Более мощная форма чар Дефодно.

ДЕПУЛЬСО

Тип: Чары

Сложность: 12

Отбрасывающие чары. Отбрасывает объект или создание от заклинателя без повреждений.

Противостоит чарам Акцио, отталкивая вызываемый объект.

ДЕСЦЕНДО

Тип: Чары

Сложность: 12

Заставляет объект падать или двигаться вниз. Может использоваться для мягкого опускания объекта или быстрого опрокидывания объектов на кого-то внизу в качестве атаки или создания препятствия.

ДЕФОДИО

Тип: Чары

Сложность: 15

Чары долота. Используется для выкапывания или выдалбливание каналов в любом материале, который может быть вырыт или выбит. Может использоваться для образования туннелей и проходов, а также при деликатном нанесении, вырезании надписей и узоров.

ДЖЕМИНИО

Тип: Чары

Сложность: 15

Заклятие Умножения. Дублирует объект любое количество раз. Дубликаты не считаются такими же ценными, как оригинал, поскольку они гниют или тускнеют гораздо быстрее. Могут быть сотворены так, что несанкционированный контакт с объектом заставляет его безумно размножаться, захватывая или заваливая нарушителя. Также известно как закливание Джемино.

ДИМИНУЕНДО

Тип: Чары

Сложность: 15

Уменьшает объекты. Не путать с чарами Редуцио, которое возвращает увеличенные объекты к их первоначальному размеру, например, противодействуя Энгоргио.

Гиппогрифы и крылатые кони могут принадлежать волшебникам только в том случае, если владелец ежедневно выполняет это заклинание.

ДИФФИНДО

Тип: Чары

Сложность: 9

Режущее заклинание. Используется для точной резки или разрыва предметов.

ДРАКОНИФОРС

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Преобразует небольшие объекты или части объекта в безобидных детёнышей драконов.

ДУРО

Тип: Чары

Сложность: 12

Чары окаменения. Превращает объект в камень (Твёрдость 50). Чары не настолько аккуратные, чтобы быть нацеленными на противника во время боя, но могут быть использованы на окружающую среду для усиления укрытия и создания препятствий.

ЖАЛЯЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Жалящее заклинание вызывает невероятно болезненный, но в целом безвредный красный рубец на коже. Множественные воздействия могут временно вызвать уродующий отёк. Похожий на мучительно болезненную и сильную аллергическую реакцию.

Полезно для дуэли или для быстрой, но болезненной маскировки.

ЗАГОВОР ОБМЕНА

Тип: Трансфигурация

Сложность: 15

Меняет местами любые два объекта. Хотите поменять зубы дракону на жевательный мармелад, или просто хотите поменять одежду, которую вы носите, на самый шикарный наряд в вашем гардеробе? Тогда это заклинание для вас.

ЗАКЛИНАНИЕ ВЕЧНОГО ПРИКЛЕИВАНИЯ

Тип: Чары

Сложность: 12

Магически привязывает один объект к другому намертво. В настоящее время не существует общеизвестных контрчар к этому заклинанию, поэтому его следует использовать с большой осторожностью. В отличие от некоторых заклинаний, эффект Заклинания вечного приклеивания, кажется, не прекращается даже после того, когда заклинатель сотворивший его умирает.

ЗАКЛИНАНИЕ ГОЛОВНОГО ПУЗЫРЯ

Тип: Чары

Сложность: 12

Вокруг головы заклинателя образуется большой пузырь воздуха. Пузырь обеспечивает постоянный источник для дыхания. Альтернативой сотворения этих чар является применение жаброслей.

ЗАКЛИНАНИЕ ЗАМЕТАНИЯ СЛЕДОВ

Тип: Чары

Сложность: 9

Удаляет любые следы перемещения, включая следы ног, другие отпечатки, пятна и метки.

ЗАКЛИНАНИЕ ОБРАЩЕНИЯ

Тип: Чары

Сложность: 18

Временно возвращает оборотня в свою человеческую форму.

ЗАКЛИНАНИЕ ПОДЗАПРАВКИ

Тип: Чары

Сложность: 15

Наполняет контейнер тем напитком, который в нём изначально содержался. Наиболее вероятная вербальная формула — «Наполнись!»

ЗАКЛИНАНИЕ ТАБУ

Тип: Проклятие

Сложность: 18

Обозначает слово как сигнал, указывающий местоположение говорящего. Во время Второй Магической войны имя «Волан-де-Морт» было табуировано для возможности найти своих врагов, поскольку считалось, что только его сторонники осмеливаются произнести это имя. Заклинание проходит сквозь всю защитную и маскирующую магию, кроме чар Фиделиус.

ЗАКЛЯТИЕ НЕДОСЯГАЕМОСТИ

Тип: Чары

Сложность: 15

Создаёт невидимый магический барьер вокруг объекта, например, двери или сундука. Объекты отскакивают от барьера, а также он заглушает звуки.

ЗАКЛЯТИЕ НЕРАЗБИВАЕМОСТИ

Тип: Чары

Сложность: 15

Делает объект неразбиваемым.

ЗАКЛЯТИЕ ПРОТИВ ПРОНИКНОВЕНИЯ

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Предотвращает проникновение злоумышленников на территорию любыми физическими средствами.

ЗАКЛЯТИЕ ПЫЛАЮЩЕЙ РУКИ

Тип: Проклятие

Сложность: 15

Заставляет объекты испускать обжигающий жар при прикосновении. Чары Импервиус обеспечивают некоторую степень защиты от этого проклятия. Импервиус защищает владельца от ожога если он немедленно отпускает предмет.

ИММОБУЛЮС

Тип: Чары

Сложность: 15

Заклинание Заморозки. Обездвиживает и останавливает передвижение живых или одушевлённых целей, а также механических устройств с движущимися частями. Замораживает живые цели на один раунд. В начале каждого последующего раунда жертва совершает бросок 1D+Сосредоточенность. При результате 12 или выше, они освобождаются.

ИМПЕДИМЕНТА

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Чары Помех. Замедляют противника на несколько секунд. Жертва теряет свои следующие два действия. Заклинание неэффективно против бронированных противников, таких как драконы и соплохвосты.

Если только оно не направлено на их незащищённое место, такое как мягкое брюхо соплохвоста.

ИМПЕРВИУС

Тип: Чары

Сложность: 9

Заставляет объект отталкивать воду и туман. Идеально подходит для добавления водоотталкивающих свойств одежде, очкам, бумаге и т.д.

ИМПЕРИО

Тип: Проклятие

Сложность: 18

Проклятие Импернус. Помещает субъекта полностью под контроль заклинателя. Жертва часто может демонстрировать навыки или способности, которыми она обычно не обладает, при выполнении приказов заклинателя.

Проклятию можно сопротивляться, совершая встречную проверку.

Жертва бросает 1D+Сосредоточенность+3.О.Т.И. против броска заклинателя 1D+Сосредоточенность+Тёмные искусства. Если результат броска жертвы выше, она противостоит заклинанию. Имперо — одно из трёх Непростительных заклятий.

ИНКАРЦЕРО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 21

Связывающее заклинание, которое опутывает жертву, вызывая из ниоткуда шнур, верёвку или цепь. Может также заткнуть рот цели клепом.

ИНСЕНДИО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Чары воспламенения.

Вызывают струю пламени для поджога чего-либо. Может использоваться в дуэлях (наносит 3D+Сосредоточенность урона), но в равной степени может использоваться и для бытовых задач.

ИНФЛЭТУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Инфлэтус надувает создание, словно воздушный шар, так что оно парит над землёй.

КАВЕ ИНИМИКУМ

Тип: Чары

Сложность: 15

Создаёт невидимый барьер, который скрывает заклинателя. Никого за барьером не видно и не слышно.

Магические создания с обострённым обонянием (нюхом) всё ещё могут обнаружить их присутствие. Этому эффекту можно противопоставить чары Гоменум Ревелио.

КАПАЦИУС ЭКСТРЕМИС

Тип: Чары

Сложность: 18

Увеличивает внутренние размеры контейнера не влияя на внешние размеры.

КАРПЕ РЕТРАКТУМ

Тип: Чары

Сложность: 12

Творит шнур сотканный из света. Заклинатель может использовать его, чтобы притянуть объект к себе или вскарабкаться вверх по нему. Физическое усилие, необходимое для того, чтобы тянуть тяжёлые предметы или карабкаться, такое же, как и при использовании обычной верёвки.

КВИЕТУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Заклинание, используемое для приглушения звуков. Они являются контрчарами к заклинанию Сонорус, чар усиливающих громкость голоса.

КОЛЛОПОРТУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Запирающие чары. Магически запечатывает двери и любые другие предметы, которые могут быть заперты.

Можно противостоять с помощью отпирающих чар Алохомора.

КОЛОВАРИЯ

Тип: Чары

Сложность: 12

Чары, меняющие цвет предмета или животного; например, волшебники могут использовать его для смены цвета стен и флагов.

КОНФУНДУС

Тип: Чары

Сложность: 15

Чары приводят жертву в замешательство и сбивают с толку. Цель сразу же получает состояние «В замешательстве» на один раунд. Каждый следующий раунд она может бросить 1D+Сообразительность с **целевым значением 12**, чтобы устранить эффект. Мощные чары Конфундус могут сделать цель очень впечатлительной и открытой для внушения.

КОНЬЮНКТИВИТУС

Тип: Проклятие

Сложность: 15

Раздражает глаза противника так, что они опухают и закрываются, вызывая снижение зрения. Добавляет 10-балльный штраф ко всем атакующим и защитным броскам жертвы. Полезен против драконов и других созданий с устойчивыми к магии шкурами.

КРИНИС МУТО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Используется для перекраски волос и смены причёски. Ошибки при сотворении могут привести к неловкому результату.

КРУЦИАТУС

Тип: Проклятие

Сложность: 18

Проклятие Круциатус, также известное как Проклятие Пытки. Причиняет мучительную боль цели, словно раскалённые добела ножи, пронзающие каждый дюйм кожи жертвы. Не причиняет реального физического вреда, но длительное использование может нанести необратимый психический ущерб и даже ввергнуть жертву в состояния «Бредите» или «Безумны». Длительность использования и величина урона определяется рассказчицей. Круциатус — одно из трёх Непростительных заклятий.

ЛЕВИКОРПУС

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Сглаз, подвешивающий человека вниз головой за лодыжку. Контрсглаз для этого заклинания — Либеракорпус.

ЛЕГИЛИМЕНС

Тип: Чары

Сложность: 18

Заклинание легилименции, которое проникает в сознание жертвы. Заклинатель может видеть воспоминания, эмоции и мысли. Высококвалифицированные заклинатели могут создавать реалистичные видения. Заклинанию можно противостоять, с помощью встречной проверки: жертва бросает 1D+Сосредоточенность+Окклюменция против броска заклинателя 1D+Сосредоточенность+Чары.

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 15

Заклинание, заставляющее предметы летать. Можно творить на мётлах, коврах-самолётах, автомобилях Форд-Англия и так далее.

ЛИБЕРАКОРПУС

Тип: Контрсглаз

Сложность: 12

Противостоит сглазу Левикорпус.

ЛОКОМОТОР

Тип: Чары

Сложность: 9

Чары передвижения. Позволяют заставить левитировать предмет и перемещать его в любом направлении. Считается очень простым заклинанием.

ЛОКОМОТОР МОРТИС

Тип: Проклятие

Сложность: 15

Заклятие обезжизнения. Волшебным образом склеивает вместе ноги жертвы. Жертва всё ещё может двигаться, прыгая. Может быть обращено с помощью массовых контрчар Фините Инкантатем.

ЛЮМОС

Тип: Чары

Сложность: 9

Световые чары. Чары, зажигающие огонёк света на конце волшебной палочки заклинательницы. Световые чары не требуют никаких особых жестов и вращений палочки. Она должна быть просто вытянута перед собой. Свет может быть потушен заклинанием Нокс, Чарами тушения огня.

МЕТЕО РЕКАНТО

Тип: Чары

Сложность: 12

Отменяет погодные чары, такие как Атмосферные чары.

МИМБЛ ВИМБЛ

Тип: Проклятие

Сложность: 12

Заклятие косноязычия. Заклинание связывает язык жертвы и не позволяет произносить связанную речь. Как и чары немоты, оно популярно для остановки вербальных формул противника во время дуэли. Заклинание длится до часа или до тех пор, пока не будет отменено массовым контрзаклинанием Фините Инкантатем. Поскольку жертва всё ещё может использовать свою палочку ей доступно сотворение магии невербально со штрафом +6 к **целевому значению**.

МОБИЛИАРБУС

Тип: Чары

Сложность: 9

Перемещает деревянный объект на небольшое расстояние. Полезно для перемещения небольшого предмета (например, палочки), чтобы быстро поместить её вне досягаемости противника, или более крупного предмета, чтобы обеспечить укрытие, где более точный контроль чар Локомотор не нужен.

МОБИЛИКОРПУС

Тип: Чары

Сложность: 15

Используется для перемещения тела, словно подвешенного на верёвках в нескольких дюймах над поверхностью. Конечностями можно даже управлять, как верёвочной марионеткой. Если жертва находится в сознании, она может попытаться противодействовать чарам, совершив встречную проверку: жертва бросает 1D+Сосредоточенность+З.О.Т.И. против броска заклинательницы 1D+Сосредоточенность+Чары.

МОЛЛИАР

Тип: Чары

Сложность: 12

Амортизирующие чары. Создают амортизирующий эффект для смягчения посадки. Первоначально изобретены для того, чтобы сделать сидение на метле более удобным.

МОРТМОРДРЕ

Тип: Проклятие

Сложность: 12

Вербальная формула, используемая для создания изображения Чёрной Метки в небе (черепа и змеи) — символа лорда Волан-де-Морта. Пожиратели смерти оставляли Чёрную Метку над домами тех, кого они убивали, как свою визитную карточку. Появление Чёрной Метки наполняет магическое сообщество страхом.

МУКУС АД НОЗЕМ

Тип: Проклятие

Сложность: 12

Проклятие Призраков. Вызывающее у жертвы сильный насморк и озноб. Может быть отражено Бодроперцовым зельем.

НЕПРЕЛОЖНЫЙ ОБЕТ

Тип: Чары

Требования: ритуал

Сложность: 18

Закреплённая с помощью чар клятва, заключённая между двумя сторонами, нарушение которой приведёт к смерти клятвопреступника. Для заключения Непреложного обета требуется как минимум три волшебника или волшебницы: та, которая даёт клятву, та, которой дают клятву и свидетельница этой клятвы, которая скрепляет обещания, касаясь кончиком палочки сцепленных рук.

НОЖНОЕ ЗАКЛЯТИЕ

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Заклинание ватных ног. Заставляет ноги жертвы подкашиваться. Сходное по действию с Локомотор Мортис, но в отличие от него передвижение жертвы практически невозможно. Может быть устранено с помощью массовых контрчар Фините Инкантатем.

НОКС

Тип: Чары

Сложность: 12

Чары тушения света. Контрчары для световых чар Люмос.

ОБЛЕГЧАЮЩИЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 12

Делает предмет лёгким, как перышко. Могут быть отменены Фините Инкантатем, массовым контрзаклинанием.

ОБЛИВИЭЙТ

Тип: Чары

Сложность: 18

Чары памяти. Стирает определённые воспоминания из сознания человека. Стиратели памяти Министерства магии активно используют их для изменения воспоминаний маглов, ставших свидетелями использования магии.

При неправильном обращении заклинание может быть очень опасным. Негативные последствия могут варьироваться от забывчивости до полного стирания памяти. По усмотрению рассказчицы персонаж может получить состояние «В замешательстве», «Бредите» или «Безумны».

ОБСКУРО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 21

Создаёт на глазах противника чёрную повязку, что затрудняет ему продолжение боя. Может быть использовано на любой живой цели, в том числе и на живых портретах. Может быть отменено трансфигурацией Исчезновения, например, Эванеско, или массовым контрзаклинанием Фините Инкантатем.

ОГЛОХНИ

Тип: Чары

Сложность: 12

Вызывает у окружающих жужжание в ушах, мешая расслышать разговор заклинательницы и её собеседниц.

ОППУНЬО

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Направляет объекты или созданий для атаки на жертву. Очень эффективен в сочетании с трансфигурационными заклинаниями, такими как чары создания птиц, Авис. Создавая птиц из воздуха, а затем яростно направляя их на цель.

Хотя птицы не причинят почти никакого вреда, они могут послужить причиной тревоги и отвлечения внимания, оставляя жертву **встревоженной** или **растерянной** по усмотрению рассказчицы.

ОРХИДЕУС

Тип: Трансфигурация

Сложность: 21

Вызывает букет цветов с кончика волшебной палочки заклинателя.

ОСТОЛБЕНЕЙ

Тип: Чары

Сложность: 15

Оглушающее заклятие. Также известное как Оглушающие чары, или Шокер для краткости. Очень удобно для дуэли, поскольку оно лишает жертву сознания не причиняя урона, хотя множественные оглушения могут приводить к **повреждениям** и даже быть смертельными. При попадании по вам, совершите бросок Живучести 1D+Живучесть. При результате 12+, вы остаётесь в сознании. Когда несколько Шокеров стреляют одновременно, **целевое значение** увеличивается на +2 для каждого дополнительного Шокера. Кроме того, жертва должна совершать бросок на противостояние физическому урону, равному одной кости за каждого дополнительного Шокера (броски проводятся в соответствии с правилами сопротивления физическому урону на стр. 29). Например, если в вас попали три Шокера, вам нужно получить результат 16+, чтобы остаться в сознании, и вам придётся пройти проверку сопротивления 2D физического урона. Контрчарами против Остолбений являются оживляющие чары Ренервейт.

ОХРАННЫЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 9

Эквивалент магической охранной сигнализации. Звучит сигнал тревоги, когда злоумышленники входят в защищённое пространство.

Похоже на Воюющие чары, но в два раза громче.

ПЕТРИФИКУС ТОТАЛУС

Тип: Чары

Сложность: 15

Проклятие полной парализации тела. Полностью замораживает живых созданий и предметы. Руки и ноги живой жертвы слипаются вместе, человек, обычно не удерживается на ногах и падает навзничь. Эффект не влияет на способность видеть, слышать и думать. Эффекты могут быть отменены массовым контрзаклинанием Фините Инкантатем, и можно разморозить себя с помощью магии не используя палочки и вербальной формулы. См. страницу 32 для модификаторов к вашему **целевому значению** заклинания, когда вы творите молча и без палочки.

ПИЕРТОТУМ ЛОКОМОТОР

Тип: Чары

Сложность: 18

Оживляет неодушевлённый объект в качестве верного защитника. Боевые способности оживлённого объекта будут зависеть от его формы. Большая каменная статуя воина, вероятно, будет более полезна в бою, чем, например, подставка для шляпы.

ПОРТУС

Тип: Чары

Сложность: 21

Вербальная формула, используемая для создания портала — объекта, зачарованного для мгновенного переноса любого, кто прикоснётся к нему, в определённое место. Большинство порталов — это обыденный предмет, не привлекающий внимания маглов. Создание порталов контролируется Министерством магии.

ПРИОРИ ИНКАНТАТЕМ

Тип: Чары

Сложность: 15

Обратное заклинание, которое заставляет палочку показывать эхо последнего выполненного ею заклинания. Контрчары для него — Делетриус, Заклинание Уничтожения. Особенно редкий эффект этого заклинания возникает, когда две палочки с сердцевиной от одного и того же животного пытаются сразиться друг с другом. Палочка победителя заставляет палочку проигравшего воспроизводить эхо самых последних заклинаний, выполняя их в обратном порядке.

ПРОТЕЕВЫ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 18

Протеевы чары позволяют объединять в единое целое, в некое подобие системы несколько предметов, чтобы создать сигнал или передавать информацию. Монеты, заколдованные таким образом, работали как тайное сигнальное устройство, и татуировки Пожирателей Смерти начинают гореть, когда лорд Волан-де-Морт их вызывает.

ПРОТЕГО

Тип: Чары

Сложность: 15

Щитовые чары. Защищает заклинательницу невидимым барьером, блокирующим все физические и все магические атаки, кроме могущественных сглазов, порч и проклятий (они не могут остановить Непростительные заклятия). Результат броска урона, наносимого за любую атаку, попавшую в барьер, уменьшается на 30 единиц. Если несколько заклинаний поразят вас одновременно, защита будет распределена между всеми равномерно, например, урон от трёх одновременных взрывов будет уменьшен на 10 единиц каждый.

ПРОТЕГО ТОТАЛУМ

Тип: Чары

Требования: Протега

Сложность: 18

Версия Щитовых чар, защищающих определённую область. Результат броска урона, наносимого за любую атаку, попавшую в барьер, уменьшается на 60 единиц. Если несколько заклинаний поразят вас одновременно, защита будет распределена между всеми равномерно, например, урон от трёх одновременных взрывов будет уменьшен на 20 единиц каждый.

ПРОТЕГО ХОРРИБИЛИС

Тип: Чары

Требования: Протега Тоталум

Сложность: 21

Самая могущественная версия Щитовых чар. Как и в случае с Протега Тоталум, они защищают область, но гораздо сильнее.

Результат броска урона, наносимого за любую атаку, попавшую в барьер, уменьшается на 90 единиц. Если несколько заклинаний поразят вас одновременно, защита будет распределена между всеми равномерно, например, урон от трёх одновременных взрывов будет уменьшен на 30 единиц каждый.

РЕВЕЛИО

Тип: Чары

Сложность: 15

Обнаруживает скрытые объекты, проходы и невидимые сообщения. Может раскрыть истинную внешность того, кто магически замаскирован.

РЕДУКТО

Тип: Проклятие

Сложность: 15

Взрывное заклятие превращает твёрдые объекты в пыль.

Наносит 4D + Сосредоточенность + 20 урона от взрыва (см. стр. 33-34).

РЕДУЦИО

Тип: Чары

Сложность: 12

Уменьшающее заклинание. Не путать с Диминуэндо, чарами, которые сжимают объект нормального размера до миниатюрной версии самого себя. Редуцио является контрчарами Энгоргио и уменьшают увеличенный объект до его естественного размера. Это заклинание также используется при создании Уменьшающего зелья.

РЕЛАШИО

Тип: Сглаз

Сложность: 12

Освобождающий сглаз. Заставляет создание или объект (например, наручники) ослабить свою власть над тем, кого или что они удерживают.

РЕНЕРВЕЙТ

Тип: Чары

Сложность: 12

Оживляющие чары. Чары, возвращающие околдованного человека (или магическое создание) в сознание. Контрчары против оглушающих чар Остоленей. Могут противодействовать только одному воздействию Оглушающих чар и неэффективны против нескольких ударов.

Неэффективны против Тёмной Магии и действия зелий.

РЕПАРО

Тип: Чары

Сложность: 12

Восстанавливающие чары. Безупречно восстанавливают сломанный объект. Вербальная формула часто указывает на предмет, подлежащий ремонту (например, Окулус Репаро для ремонта очков). Урон, нанесённый мощными проклятиями, такими как Адское пламя, невозможно исправить. Удачное сотворение не только восстановит объект, но и вернёт воду в ёмкости, расставит книги по полкам и так далее.

Чары не действуют на могущественные или сложные магические предметы, такие как исчезательные шкафы и волшебные палочки. Хотя они могут восстановить внешний вид предмета, магическая функция останется нарушенной.

РЕПЕЛЛО ИНИМИКУМ

Тип: Чары

Сложность: 18

В сочетании с ПротегаХоррибилис и Фианто Дури образуют невероятно сильную защитную триаду. Тела, пытающиеся пересечь границу, будут разрушены, и почти никакое заклинание не сможет пробить этот барьер.

РЕПЕЛЛО МАГЛЕТУМ

Тип: Чары

Сложность: 15

Маглоотталкивающие чары. Маглы, блуждающие слишком близко к объекту или месту, защищённому этим заклинанием, внезапно замечают что-то интересное в противоположном направлении или вспоминают о срочном поручении и вынуждены спешить прочь.

РИДИКУЛУС

Тип: Чары

Сложность: 15

Заклинание изгнания богарта. Побеждает богарта, заставляя его принять юмористическую форму, лишая его способности устрашать. Как только богарт побеждён смехом, он немедленно изгоняется и исчезает.

РИКТУСЕМПРА

Тип: Чары

Сложность: 12

Чары Щекотки. Заставляет жертву корчиться от смеха и быть **растерянной** на один раунд.

САЛЬВИО ГЕКСИА

Тип: Чары

Сложность: 15

Защитное заклинание, которое защищает область от порчи.

СГЛАЗ МЕТЛЫ

Тип: Сглаз

Сложность: 12

Заставляет метлу пытаться сбросить наездника. Всаднику, чтобы удержаться на метле придётся приложить немало усилий. Для поддержания заклинания необходим постоянный зрительный контакт.

СЕКТУМСЕМПРА

Тип: Проклятие

Сложность: 18

Рубит жертву невидимым мечом, повторяющим движения волшебной палочки заклинателя. Повреждения определяются броском так же, как и любая другая атака оружием (стр. 29). Бросок урона для призрачного меча — 3D+Сосредоточенность+20.

Раны можно стабилизировать с помощью исцеляющего заклинания Вулнера Санентур, но раны всё равно потребуют медицинского вмешательства. Поскольку заклинание является Тёмной Магией, отрубленные части тела не могут быть восстановлены. Из-за неточности свободного удара палочкой на расстоянии, промах атаки заклинанием часто может привести к урону кого-то, находящегося в непосредственной близости от предполагаемой жертвы по усмотрению рассказчицы.

СЕРПЕНСОРТИЯ

Тип: Чары

Сложность: 21

Заклинание призыва змеи. Змея, которая появляется, действует как обычная змея и не нападает, если не чувствует угрозы, но её можно направить на противника, используя заклинание Опшуньо. Параметры змеи см. на странице 62.

СИЛЕНЦИО

Тип: Чары

Сложность: 15

Делает субъекта временно немым. Контрчары против Силенцио — чары усиливающие громкость голоса Сонорус или массовое контрзаклинание Фините Инкантатем. И то, и другое можно использовать самостоятельно, творя заклинание без вербальной формулы (штраф +6). Без магического вмешательства немота может длиться вплоть до месяца.

СИСТЕМ АПЕРИО

Тип: Чары

Сложность: 9

Открывает незапертые двери, окна, сундуки, ящики и другие контейнеры. Запертые предметы должны быть открыты с помощью отпирающих чар Алохомора.

СЛАГУЛУС ЭРУКТО

Тип: Проклятие

Сложность: 12

Проклятие «Ешь слизней». Заставляет жертву изрыгать слизней в течение часа. Помадка из патоки — быстрое и лёгкое лекарство от этого проклятия.

СОНОРУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Чары Усиливающие громкость голоса. Делает живое создание или предмет громче. Идеально подходит для усиления голоса, хотя длительное использование может привести к охриплости.

СПАНДЖИФАЙ

Тип: Чары

Сложность: 12

Смягчающие чары. Смягчает объект, делая его эластичным и упругим.

СПЕЦИАЛИС РЕВЕЛИО

Тип: Чары

Сложность: 15

Показывает наличие и природу любого заклинания, наложенного на предмет или зелье.

СПОТЫКАЮЩИЙСЯ СГЛАЗ

Тип: Сглаз

Сложность: 12

Сглаз, заставляющий жертву споткнуться и упасть.

ТАРАНТАЛЛЕГРА

Тип: Сглаз

Сложность: 15

Сглаз танцующих ног. Заставляет ноги жертвы бесконтрольно дёргаться, создавая видимость дикого танца. Работает на всём, что имеет ноги, как живые, так и неживые.

ТЕРГЕО

Тип: Чары

Сложность: 12

Очищающее заклинание, которое удаляет жидкости, такие как кровь и жир с объектов. Также действует и на пыль.

ТРАНСГРЕССИЯ

Тип: Телепортация

Сложность: 18

Переносит вас в другое место, а также всех, к кому вы прикасаетесь, сопровождается громким хлопком. Вы должны были ранее видеть место назначения, хотя бы опосредованно. Выбор точно определённого места может быть ненадёжным на больших расстояниях, и любое нарушение концентрации может быть опасным. Трансгрессия требует наличия лицензии, выдаваемой Министерством магии и требует проверки.

Пользователям должно быть не менее 17 лет, но они могут начать обучение в 16.

УПАКОВЫВАЮЩИЕ ЧАРЫ

Тип: Чары

Сложность: 9

Аккуратно складывают вещи в чемоданы и сундуки.

ФЕРА ВЕРТО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Превращает маленькое животное в кубок для питья.

ФЕРУЛА

Тип: Чары

Сложность: 21

Перевязочные чары. Создают бинты и обматывают ими рану, а также накладывает шину на сломанные кости и облегчает боль.

ФИАНТО ДУРИ

Тип: Чары

Сложность: 18

Чары, сочетающиеся с защитными заклинаниями, такими как Протего Максима, чтобы удвоить их эффективность. Например, Протего Максима, Фианто Дури, Репелло Инимикум.

ФИДЕЛИУС

Тип: Чары

Сложность: 18

Древние, сложные и мощные чары, скрывающие тайну в душе человека. Человек становится Хранителем Тайны, и тайну становится невозможно раскрыть, если Хранитель Тайны не разгласит её. Жилище, чьё местоположение защищено заклинанием, таким образом, что не может быть нанесено на карту, становится невидимым, неосязаемым и звуконепроницаемым. Чары Фиделиус нельзя разрушить с помощью проклятий Империи или Круциатус.

Фините Инкантатем

Тип: Чары

Сложность: 15

Массовое контрзаклинание. Полезно для дуэлей или для быстрого удаления всех чар из области, которую должны посетить маглы. Неэффективно против мощных Тёмных Чар.

ФИШИФОРС

Тип: Трансфигурация

Сложность: 12

Превращает неодушевлённый объект в рыбку. Эффект, как правило, более красивый, чем практичный, поскольку рыбка будет содержать только ту же питательную ценность, что и объект, из которого она была преобразована.

ФЛАГРЕЙТ

Тип: Чары

Сложность: 9

Заклинание, позволяющее писать или рисовать в воздухе огненными линиями исходящими из кончика вашей палочки. Текст остаётся в воздухе на некоторое время и может быть перемещён. Если пылающий текст сотворить на горючей поверхности, он может её опалить, запечатлев линии на ней.

ФЛИППЕНДО

Тип: Сглаз

Сложность: 12

Отталкивающий сглаз. Часто используется для переворачивания противников во время дуэли, но также может использоваться для толкания тяжёлых предметов. Отталкивает цель назад и лишает её следующих двух действий.

ФУРУНКУЛЮС

Тип: Сглаз

Сложность: 12

Сглаз для появления на теле противника ужасных нарывов. Лицо жертвы покрывается фурункулами. Один странный побочный эффект заключается в том, что в сочетании с Заклинанием ватных ног он заставляет прорасти маленькие щупальца вместо фурункулов. Можно вылечить с помощью Зелья излечения фурункулов и прыщей.

ЧАРЫ ГОРЯЧЕГО ВОЗДУХА

Тип: Чары

Сложность: 9

Испускает струю тёплого воздуха из палочки. Полезно для сушки влажных халатов, таяния снега, согревания холодных рук и других подобных задач.

ЧАРЫ ЗАМОРОЗКИ ОГНЯ

Тип: Чары

Сложность: 12

Изменяет пламя так, что вместо того, чтобы обжигать, оно не наносит телу никакого вреда, а создаёт ощущение лёгкого пощипывания или дуновения тёплого летнего ветерка.

ЧАРЫ ЛОЖНОЙ ПАМЯТИ

Тип: Чары

Сложность: 21

Добавляет воспоминание в сознание жертвы. Также известны как Чары изменения памяти, они отличаются от Чар стирания памяти тем, что добавляют ложные воспоминания, но оставляют текущие воспоминания нетронутыми.

ЧАРЫ ОСУШЕНИЯ

Тип: Чары

Сложность: 12

Осушает небольшие водоёмы, такие как лужи и пруды.

ЧАРЫ ТУШЕНИЯ ОГНЯ

Тип: Чары

Сложность: 9

Тушит огонь и выступает в качестве контрзаклинания к Инсендно.

ЭВАНЕСКО

Тип: Трансфигурация

Сложность: 18

Заклятие исчезновения. Трансфигурационное заклинание, заставляющее исчезнуть одушевлённый или неодушевлённый предмет. Некоторые предметы могут быть зачарованы, чтобы противостоять исчезновению.

ЭВЕРТЕ СТАТУМ

Тип: Чары

Сложность: 12

Заклятие отталкивает противника так, что он при этом летит кувырком в воздухе. Хотя эффект шокирует, удар не причиняет никакого урона (хотя оно может бросить вас в опасную среду). Цель теряет свои следующие два действия, тратя их на то чтобы встать на ноги и восстановить своё самообладание.

ЭКСПЕКТО ПАТРОНУМ

Тип: Чары

Сложность: 21

Чары для вызова Патронуса. Мощная защитная магия, которая является единственной эффективной защитой от дементоров. Чары доступны только для чистых сердец и фокусируются на счастливых воспоминаниях, враждебных для дементоров. Лишь немногим удаётся полностью овладеть заклинанием Патронуса, и они могут вызывать только бестелесную форму. Бестелесный Патронус может только удерживать на расстоянии дементора, но не прогнать полностью. Однако те, кто пережил значительный психический шок, иногда могут вызвать телесного Патронуса — стража в животной форме, который способен полностью изгнать дементоров. Персонажи игроков могут достичь продвинутой формы по усмотрению рассказчицы.

ЭКСПЕЛЛИАМУС

Тип: Чары

Сложность: 12

Обезоруживающее заклинание. Заставляет всё, что держит противник, вылететь из его руки. Популярно у дуэлянтов, в качестве чар для выбивания палочки из руки противника. Если заклинание попадает в человека, оно производит мощный толкающий эффект, аналогично заклинанию Эверте Статум.

ЭКСПУЛЬСО

Тип: Проклятие

Сложность: 15

Мощное проклятие, вызывающее взрыв, сопровождающийся синим светом. Наносит объекту 5D+Cосредоточенность+20 урона от взрыва (см. стр. 33-34). Любой, кто окажется поблизости, будет отброшен назад с огромной силой.

ЭКСКУРО

Тип: Чары

Сложность: 12

Чистящие чары, которые очищают предметы до сверкающего блеска. Когда их творят на человека, его рот наполняется мылом (обычное наказание для нерадивых детей-волшебников).

ЭНГОРГИО

Тип: Чары

Сложность: 12

Заклинание Раздувания или Чары роста. Заставляет цель набухать, увеличиваясь в размере.

ЭПИСКЕИ

Тип: Чары

Сложность: 12

Лечит относительно незначительные повреждения, такие как сломанный нос, пальцы рук, ног и разбитые губы. Заклинание создаёт резкие изменения температуры в исцеляемых частях тела.

ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

«- Я могу научить вас, как околдовать разум и поработить чувства. Я могу рассказать вам, как разливать по флаконам известность, как сварить триумф и даже как закупорить саму смерть.»

Освоение зелий достигается так же, как и освоение заклинаний (см. стр. 25–26). Процесс изучения конкретного зелья представлен отметкой ячеек рядом с названием зелья на вашем перечне. Например:

12	9	Дыбоволосное зелье
----	---	--------------------

Каждая ячейка содержит номер. Число в крайнем левом поле — это текущая **сложность**. Как только вы преодолели текущую **сложность**, совершив бросок для приготовления порции этого зелья, вы можете отметить текущую ячейку, и число в следующей ячейке станет новым **целевым значением**. Как только все ячейки отмечены, вы освоили это зелье, и вам больше не нужно совершать бросков, чтобы приготовить его. Создание зелья делится на три этапа:

Этап 1. Сбор.

На этом этапе вы собираете ингредиенты (см. Список зелий на стр. 53–57). Некоторые распространённые продукты, такие как сушёная крапива или касторовое масло, могут быть в вашем шкафу-кладовке (или в общем шкафу для учеников), но некоторые придётся приобрести у аптекаря, например, в аптеке «Слизень и Джиптер» в Косом переулке, но будьте осторожны, некоторые более редкие ингредиенты могут быть занесены в «Реестр с ограниченным доступом» для ингредиентов и зелий, и для их приобретения требуется немного больше усилий и нестандартных подходов.

Сбор всех ингредиентов для мощного зелья сам по себе может стать целым приключением.

Обычные ингредиенты могут быть добыты или собраны, но даже это будет представлять свои собственные проблемы. Об этом вам может поведать любой, кто когда-либо пытался опципать болтрушайку.

Поиск растений в дикой природе на каком-то этапе потребует броска 1D+Знания+Зельеварение (или Травоведия), в то время как практическая деятельность (например, доение бубонтиубера для добычи его гноя) потребует твёрдой решимости и броска 1D+Сообразительность+Уход за магическими существами.

Этап 2. Смешивание.

Именно на этом этапе ингредиенты готовятся и комбинируются. Вы режете или раздавливаете, перемешиваете по часовой или против часовой стрелки или и то и другое, томите на медленном огне или кипятите на сильном. Каждая деталь повлияет на результат.

Вам также понадобится некоторое рабочее пространство. Класс зельеварения в Хогвартсе предлагает все стандартные лабораторные помещения, но иногда вам придётся работать в более скромной лаборатории (надеюсь, не такой скромной, как туалетная кабинка в женском туалете на втором этаже). Возможно, вы даже сможете устроиться на работу в превосходную лабораторию, подобную лаборатории Николаса Фламея в Париже. В отличие от Фламея, если вам не хватает времени, то вы можете сократить время изготовления на одну четверть, выполняя работу поспешно. Однако кропотливая работа обычно даёт наилучшие результаты как и использование авторитетного справочника, такого как «Сильнодействующие зелья». Старый учебник с пометками одарённого зельевара также может быть не менее ценным. Помощь лаборанта всегда будет полезна, но лучше иметь доступ к помощи эксперта, такого как специалист по волшебному зельеварению.

Если вы овладели зельем, то сможете варить его, не совершая бросков. В противном случае вам нужно будет бросить 1D+Знания+Зельеварение и сравнить его результат со **сложностью**, чтобы определить качество вашего зелья. Вашим **целевым значением** будет текущая **сложность** зелья на вашем перечне зелий +/- следующие модификаторы:

Помощь	Целевое значение
Импровизированная лаборатория	+1
Превосходная лаборатория	–1
Поспешно выполненная работа	+1
Кропотливая работа	–2
Работа со справочником	–1
Лаборант	–1
Помощь эксперта	–2

Этап 3. Розлив.

Пока вы не станете опытным зельеваром, вы никогда не сможете быть полностью уверены в своём успехе, пока зелье не будет выпито.

Когда вы закончите смешивать своё зелье, вам нужно будет совершить бросок 1D+Знания+Зельеварение и сравнить результат с текущей **сложностью** зелья (+/- модификаторы из таблицы выше).

Это позволит определить качество зелья:

Бросок < ½ Сложности	Качество –3
Бросок < Сложность	Качество –2
Бросок => Сложность	Качество +1
Бросок => 2x Сложность	Качество +3 Автоматически +3, если вы освоили зелье

Если вы освоили зелье (отметили все пронумерованные ячейки рядом с зельем на вашем перечне зелий), вам не нужно совершать бросков, и ваше зелье автоматически имеет качество +3. Рассказчица может решить понизить этот показатель до +2, если вы работали под огромным

давлением времени или с очень простым оборудованием.

Рассказчица тайно совершает бросок 1d10 +/–балл качества ваше зелья и сверяется с таблицей ниже. Рассказчица также может добавить или вычесть один или два балла в случае особых обстоятельств.

Результаты могут быть ядовитыми (по усмотрению рассказчицы), иметь побочные эффекты (длящиеся 1d5 часов или до тех пор, пока не будет введено противоядие), не иметь никакого эффекта или ожидаемого эффекта. Они также могут быть с повышенной эффективностью (см. описание зелий).

1d10 + Качество	Эффект
Менее 1	Ядовитое
1–2	Побочный эффект*
3	Инертное (никакого эффекта)
4–7	Эффективное
8+	Безупречное

*Бросок 1d10	Побочный эффект
1	Фурункулы
2	Отрыжка
3	Танцы
4	Глухота
5	Сонливость
6	Зуд
7	Рифмованная речь
8	Пение
9	Чихание
10	Рвота

ЗЕЛЬЯ

АМОРТЕНЦИЯ

Сложность: 15

Сильнейшее в мире любовное зелье. Выпивший влюбляется в человека, давшего ему это зелье. Эффект любовного зелья исчезает через 24 часа, если не дать ещё одну дозу (или противоядие). Действие безупречной Амортенции может длиться до 48 часов, и только безупречная версия противоядия эффективна против неё.

АНИМАГИЧЕСКОЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 18

Часть сложного анимагического ритуала, дарующего способность превращаться в животное. Подробности ритуала см. на стр. 34. Вам также нужно будет освоить заклинание Анимаса на странице 35. Безупречный напиток обладает дополнительным успокаивающим эффектом, полностью устраняющим возможность панической атаки, которой иногда может сопровождаться трансформация.

АНТИДОТ ПРОТИВ СЫВОРОТКИ ПРАВДЫ

Сложность: 18

Противоядие от Сывортки правды. Безупречный Антидот необходим для противодействия безупречной Сывортке правды.

БОДРОПЕРЦОВОЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 9

Что-то вроде противопростудной микстуры. Резко согревающее зелье для замерзающих и бодрящее для печальных. Это также лекарство от простуды. Безупречная версия может также вылечить целый ряд других незначительных заболеваний, включая грипп, боль в ушах и грибок на ногах.

БОЛТУШКА ДЛЯ МОЛЧУНОВ

Сложность: 9

Заставляет выпившего болтать без устали и говорить глупости. Эффект длится полчаса, безупречная версия вдвое больше.

ВОЛЧЬЕ ПРОТИВОЯДИЕ

Сложность: 18

Снимает, но не излечивает симптомы ликантропии. Полный кубок нужно принимать каждый день в течение недели, предшествующей полнолунию. Пропуск даже одного приёма зелья сделает его неэффективным. Зелье позволяет ликантропу (или оборотню) сохранять свои умственные способности во время трансформации. Безупречное Волчье противоядие может даже позволить ликантропу с сильной волей сохранить свою человеческую форму, пройдя успешно проверку 1D+Сосредоточенность+Окклюменция с **целевым значением 15+**.

ДУРМАНЯЩАЯ НАСТОЙКА

Сложность: 9

Способна временно вызвать головокружение, смятение и безрассудство. Находясь в состоянии аффекта, они спорят со всеми и опасно переоценивают свои способности. Эффект длится полчаса, безупречные версии длятся в два раза дольше.

ДЫБОВОЛОСНОЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 12

Заставляет ваши волосы вставать дыбом. Безупречная версия одновременно отращивает ваши волосы, так что даже короткие волосы развеваются высоко над головой, как высокая шляпа.

ЖИВОТВОРЯЩИЙ ЭЛИКСИР

Сложность: 12

Снимает всю усталость и заставляет вас чувствовать себя так, как будто вы только что проснулись после отличного ночного сна. Ваша энергичность будет неиссякаема в течение восьми или двенадцати часов (в случае безупречной версии).

ЗЕЛЬЕ ДЛЯ ИЗЛЕЧЕНИЯ ФУРУНКУЛОВ И ПРЫЩЕЙ

Сложность: 9

Зелье для излечения фурункулов и прыщей (также гнойничков и крапивниц), в том числе и от Прыщавого сглаза (Фурункулюс). Помимо очищения кожи от фурункулов, безупречная версия оставляет кожу заметно здоровой и безупречной на срок до 24 часов.

ЗЕЛЬЕ ЗАБЫВЧИВОСТИ

Сложность: 9

Вызывает у принявшего трудности с запоминанием информации или формированием воспоминаний в течение одного часа. После этого

часа у него останутся лишь смутные воспоминания о том, что произошло за это время. Безупречное зелье не оставит никаких воспоминаний о том, что произошло.

ЗЕЛЬЕ СТАРЕНИЯ

Сложность: 15

Временно увеличивает возраст принявшего. Чем больше доза, тем старше становится. Безупречное зелье Старения делает вас старым всего за несколько секунд.

КОСТЕРОСТ

Сложность: 12

Ужасное на вкус зелье, которое лечит сломанные кости и даже может восстанавливать кости целиком, которые исчезли или были каким-то образом потеряны. Восстановление костей — процесс болезненный и медленный. Эффективный Костерост требует целого дня и даже больше, чтобы отрастить кости. Безупречный Костерост может выполнить ту же работу за три-четыре часа.

КРОВОВОСПОЛНЯЮЩЕЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 12

Восполняет кровопотерю. Уменьшает повреждения тела, когда оно **окровавлено** или хуже на один **круг** (например, состояние «Окровавлены» сменяется на «Ушиблены»). Безупречная версия уменьшает **повреждение** на два **круга**.

МОРОЧАЩАЯ ЗАКВАСКА

Сложность: 9

Выпивший временно становится **в замешательстве** и бессвязно бормочет что-то невпопад. Обычно, находясь под воздействием Морочащей закваски, психическое состояние жертвы становится «В замешательстве» (штраф +5 добавляется к **целевому значению** любого броска цели), но безупречная смесь вызывает состояние «Бредите» (штраф +7). Эффект длится полчаса, безупречные версии длятся в два раза дольше.

НАПИТОК ЖИВОЙ СМЕРТИ

Сложность: 18

Чрезвычайно сильное снотворное. Он погружает выпившего в глубокий сон, анабиоз похожий на смерть. Эффект может быть отменён с помощью Тонизирующего глотка мандрагоры. Однако безупречный напиток потребует безупречной версии Тонизирующего глотка мандрагоры, чтобы противостоять ему.

НАСТОЙКА РАСТОПЫРНИКА

Сложность: 9

Успокаивает и заживляет болезненные порезы и ссадины. Даже глубокие порезы полностью заживут через день или два. Безупречная Настойка растопырника обеспечивает тот же эффект в течение часа или двух после нанесения.

ОБОРОТНОЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 15

Позволяет принять форму другой личности. Они могут быть разного пола или возраста, но должны быть людьми.

Невероятно сложное и трудоёмкое зелье, приготовление которого занимает не менее двух месяцев. Перед употреблением надо добавить частички того, в кого хотите превратиться. Волосы, подстриженные ногти, перхоть или ещё что похуже.

Действие зелья длится 1d5 часов (определяется секретным броском рассказчицы). Безупречное Обратное зелье гораздо надёжнее и длится 2d5+2 часа. Рассказчица, конечно, может переопределить полученную броском длительность эффекта, если обращение трансформации в более ранний или более поздний момент лучше скажется на сюжете или создаст более забавный эффект.

ОГНЕЗАЩИТНОЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 9

Зелье, защищающее от огня, также известное как Ледяное зелье — используется для перемещения через огонь невредимыми. Оно вызывает у выпивших его ощущение холода и обеспечивает защиту от большинства видов магического огня. Безупречная версия делает человека невосприимчивым ко всем видам магического пламени, включая эффекты Адского пламени.

ПРОТИВООЖОГОВАЯ МАЗЬ

Сложность: 12

Густая оранжевая паста, используемая для лечения ожогов. Применяемая ежедневно, может заживить даже сильные ожоги в течение месяца или двух. Безупречная противожоговая мазь может сделать то же самое в течение недели или двух.

ПРОТИВОЯДИЕ ОТ ЛЮБОВНЫХ ЗЕЛИЙ

Сложность: 15

Немедленно прекращает действие Любовного зелья. Для борьбы с безупречным Любовным зельем требуется безупречное противоядие.

РАЗДУВАЮЩИЙ РАСТВОР

Сложность: 9

Заставляет всё, к чему он прикасается, увеличиваться в размерах, как заклинание Раздувания. Эффект длится в течение двух — трёх часов или до тех пор, пока не будет принят Сдувающий напиток. Эффект безупречной версии раствора может длиться до 24 часов или до тех пор, пока не будет принят безупречный Сдувающий напиток.

РАНОЗАЖИВЛЯЮЩЕЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 15

Мощный антисептик в виде пурпурного зелья, которое дымится и жалит при нанесении. Обычная версия устраняет любую возможность заражения и ускоряет заживление в десять раз. Кроме того, безупречное зелье может также защитить от магических инфекций, таких как ликантропия, если вовремя обработать раны.

СДУВАЮЩИЙ НАПИТОК

Сложность: 9

Заставляет всё, что набухло с помощью магии (например, от заклинания Раздувания), вернуться к нормальному размеру и действует как противоядие от Раздувающего раствора. Сдувание может занять до часа, чтобы полностью вернуться к нормальному состоянию, но безупречная версия может достичь того же результата за считанные секунды.

СЫВОРОТКА ПРАВДЫ

Сложность: 18

Это зелье — мощная сыворотка правды. Очевидно, выпивший не может даже просто о чём-то умолчать. Но опытные волшебники могут избежать её воздействия с помощью антидотов, заклинаний или **навыка** Окклюменция (см. стр. 19). Кроме того, Хранителя Тайны, находящегося под чарами Фиделнус (см. стр. 49) нельзя заставить раскрыть свою тайну с помощью Сыворотки правды. При использовании окклюменции (1D+Сосредоточенность+Окклюменция) **целевое значение** для броска, чтобы солгать в ответ на вопрос, составляет 12+ для обычной версии или 15+ для безупречной сыворотки. В теории, использование Сыворотки правды строго контролируется Министерством магии.

ТОНИЗИРУЮЩИЙ ГЛОТОК МАНДРАГОРЫ

Сложность: 12

Зелье мандрагоры может вернуть принявших, которые были превращены или прокляты, в их первоначальное состояние и является стандартным лекарством от окаменения. Особенно обширные трансфигурации и могущественные проклятия (например, проклятие Импернус) могут потребовать безупречной версии, чтобы обратить их вспять.

УКРЕПЛЯЮЩИЙ РАСТВОР

Сложность: 12

Дает выпившему огромную силу на срок до получаса. Обычное зелье добавляет +5 к вашей Живучести. Безупречная версия добавляет +10.

УМЕНЬШАЮЩЕЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 15

Эффект уменьшения заключается не только в реальном уменьшении физических размеров живых организмов, но и в их существенном омоложении. Эффективное Уменьшающее зелье превратит жабу в головастика или овцу в ягнёнка. Безупречная версия также сделает их миниатюрными, так что стадо коров может поместиться в кармане. Неправильно сваренное зелье приобретает оранжевый цвет и опасно для употребления.

УМИРОТВОРЯЮЩИЙ БАЛЬЗАМ

Сложность: 15

Позволяет успокоить нервы и умерить все тревоги. Опасность данного бальзама состоит в том, что если была допущена ошибка в приготовлении, выпившие его могут погрузиться в глубочайший или, что ещё хуже, в летаргический сон (альтернатива ядовитому результату для эффекта зелья). Улучшает ваше психическое состояние на один **круг** (например, состояние «Бредите» становится «В замешательстве»). Безупречная версия также повышает вашу умственную концентрацию, добавляя +2 к любым вашим броскам в течение часа.

УМОСТРИЛЬНОЕ ЗЕЛЬЕ

Сложность: 12

Позволяет принявшему думать более ясно в течение одного часа. Эффективное зелье добавляет +3 к вашей Сообразительности. Безупречное зелье добавляет +5.

УСПОКАИВАЮЩАЯ НАСТОЙКА

Сложность: 15

Усиливает чувство спокойствия и безмятежности после перенесённого ужаса или эмоционального шока. Уменьшает ваше психическое состояние на один **круг** (например, состояние «Бредите» становится «В замешательстве»), в то время как безупречная настойка уменьшает его на два **круга**.

Усыпляющее зелье

Сложность: 15

Пурпурное зелье, заставляющее принявших впасть в глубокий, но кратковременный сон. Более деликатная версия Напитка живой смерти. Для усыпления более крупных созданий, таких как драконы и тролли, может требоваться безупречная версия зелья.

Феликс Фелицис (Жидкая Удача)

Сложность: 18

Зелье схожее по виду с расплавленным золотом, при приёме делает невероятно удачливыми в течение определённого периода времени, во время действия эффекта всё, что предпринимают выпившие его, будет успешным. Принимать повторные дозы неразумно, так как это вызывает головокружение, безрассудство и опасную самоуверенность.

Большие количества могут быть даже смертельными. Приём одной дозы длится один час, безупречная версия — три часа.

Эйфорийный эликсир

Сложность: 15

Жидкая субстанция ярко-жёлтого цвета, которая вызывает иррациональную радость с побочным эффектом в виде дёрганья каждого встречного за нос и пения во всё горло и других проявлений раздражающе весёлого поведения. Безупречная версия с применением мяты снимает раздражающие побочные эффекты.

Ингредиенты зелий

Зелье	Ингредиенты	Время	Сложность
Амортенция	Яйца огневицы, шипы розы, перечная мята, толчёный лунный камень, жемчужная пыль, лепестки розы	Два часа	Продвинутая
Анимাগическое зелье	Лист мандрагоры, собственные волосы принимающего, роса, куколка бабочки «мёртвая голова»	Не меньше двух месяцев	Эксперт
Антидот против Сыворотки правды	Донник белый, веточки валерианы, ягоды омелы, яйца рунспура, рог единорога	Два месяца	Эксперт
Бодроперцовое зелье	Рог двурога, корень мандрагоры	90 минут	Начальная
Болтушка для молчунов	Веточки валерианы, аконит, дикий бадьян	Один час	Начальная
Волчье противоядие	Аконит, чёрная ртуть, лунная трава, мирра	90 минут	Эксперт
Дурманящая настойка	Ложечница, любисток, чихотник	Один час	Начальная
Дыбоволосное зелье	Крысиные хвосты, иглы дикобраза, жала веретенницы	Один час	Средняя
Животворящий эликсир	Листья алихоции, сушёные жала веретенницы, мята перечная, мандрагора тушёная, настой полыни, донник белый, настой вербены, ложечница, любисток	Три часа	Средняя
Зелье для излечения фурункулов и прыщей	Сушёная крапива, змеиные клыки, рогатые слизи, иглы дикобраза	Один час	Начальная
Зелье Забывчивости	Вода из реки Лета, веточки валерианы, ягоды омелы	Один час	Начальная
Зелье старения	Селезёнка тритона, бананы.	Один час	Продвинутая
Костерост	Китайская жуящая капуста, три рыбы-собаки, пять жуков-скарабеев	90 минут	Средняя
Крововосполняющее зелье	Донник белый, корень валерианы, листья крапивы, лепестки розы, листья бадьяна, крылья фей, экстракт лапчатки гусиной	Два часа	Средняя
Морочащая закуска	Ложечница, любисток, чихотник	Два часа	Начальная
Напиток живой смерти	Измельчённый корень асфоделя, настой полыни, корень валерианы, дремоносный боб, мозг ленивца	Два часа	Эксперт
Настойка растопырника	Наросты растопырника	Один час	Начальная
Оборотное Зелье	Сушёные златоглазки, пиявки, толчённый рог двурога, спорыш, водоросли (сорванные в полнолуние), измельчённая шкура бумсланга, компонент другого человека (как правило, волос)	Два месяца	Продвинутая
Огнезащитное зелье	Взрывающиеся грибы, кровь саламандры, бородавчатый порошок	Полчаса	Начальная
Противоожоговая мазь	Масло можжевельника, листья и стебли мальвы, алоэ, нут, сок двух слизней	90 минут	Средняя
Противоядие от любовных зелий	Веточки волшебной рябины, касторовое масло, экстракт лирного корня	Два часа	Продвинутая
Раздувающий раствор	Глаза рыбы-собаки, сушёная крапива, селезёнка летучей мыши	Один час	Начальная
Ранозаживляющее Зелье	Стебли бадьяна, мёд, известняковый порошок, паутина	Один час	Продвинутая
Сдувающий напиток	Гной бубонтиубера, сироп морозника, три ребра ишаки, хребет рыбы-льва, сушёные наросты растопырника	Два часа	Начальная
Сыворотка правды	Толчёный лунный камень, перья болтрушайки, вилочковая железа гадюки, дремоносные бобы	Один лунный цикл	Эксперт
Тонизирующий глоток мандрагоры	Тушёная мандрагора. Мандрагоры должны быть полностью зрелыми.	Четыре часа	Средняя
Укрепляющий раствор	Кровь саламандры, коготь грифона	Четыре дня	Средняя
Уменьшающее зелье	Измельчённые корни ромашки, очищенная абиссинская смоква, нарезанные волосатые гусеницы, одна селезёнка крысы, капля сока пиявки, экстракт цикуты, полынь	Два часа	Продвинутая
Умиротворяющий бальзам	Толчёный лунный камень, сироп морозника, толчёный рог единорога, толчёные иглы дикобраза, корень валерианы	90 минут	Продвинутая
Умоострильное зелье	Измельчённые жуки-скарабей, нарезанные корни имбиря, желчь броненосца, селезёнка тритона	Четыре часа	Средняя
Успокаивающая настойка	Лаванда, сердце крокодила, перечная мята	Один час	Продвинутая
Усыпляющее зелье	Четыре веточки лаванды, слизь флоббер-червя, веточки валерианы	90 минут	Продвинутая
Феликс Фелицис (Жидкая Удача)	Яйца огневицы, луковица морского лука, наросты растопырника, настойка чабреца, яичная скорлупа оккамия, толчёная рута обыкновенная	Шесть месяцев	Эксперт
Эйфорийный эликсир	Абиссинская смоковница, иглы дикобраза, веточки мяты перечной, дремоносные бобы, полынь	Два часа	Продвинутая

См. Справочник по зельям на стр. 99 для получения списка ингредиентов зелий с их стоимостью и редкостью (уровень сложности при поиске в полевых условиях или вероятность того, что аптекарь — или хорошо укомплектованная кладовая — имеет этот ингредиент в наличии).

СОЗДАНИЯ

Уход за магическими существами

Министерство магии подразделяет магических созданий на **зверей, существ и духов**.

Зверь — это создание, не обладающее достаточным интеллектом, чтобы понимать магические законы.

В то время как некоторые экстремисты призывают отнести маглов к категории **зверей**, эта категория обычно включает в себя всех неразумных животных. Есть исключения. Кентавры и русалиды, несмотря на своё достоинство, идентифицируют себя как **звери**, поскольку они отказываются быть классифицированными как **существа**, так как эта категория включает ведьм и вампиров.

Существо — это любое создание, обладающее достаточным интеллектом, чтобы понимать законы магического сообщества и нести часть ответственности за формирование этих законов (определение, которое существует с 1811 года). В Департаменте регулирования магических популяций и контроля над ними есть специальный отдел, в котором также находятся отделения по связям с гоблинами, кентаврами и отдел духов.

Духи включают в себя призраков (которые жаловались на бесчувственность классификации не относящей их к **существам**) и не-человеческие духовные явления (или потусторонних созданий), таких как банши, богарты, дементоры и полтергейсты. Потусторонние создания, как правило, бессмертны. Никогда не живя, они не могут быть убиты, только изгнаны.

Описания созданий

Описание каждого создания начинается с его общепринятого наименования и **типа** (**зверь, существо или дух**).

Магические создания имеют те же **характеристики**, что и люди, но некоторые могут иметь прочерк в одном или нескольких. Например, **зверям** может не хватать Знаний, но у них всё ещё есть Сообразительность (инстинкт), бестелесным **духам** может не хватать Живучести, не имея физической формы, но они всё ещё будут иметь силы для атаки.

Создание без Живучести не может получить физический урон, но всё же может быть магически уязвимо. В параметрах бестелесного создания Сосредоточенность занимает место Живучести в случае расчёта магических атак и нанесения урона.

Бросок страха провален, при...	
1–2	Встрепожены
3–5	Растеряны
6–9	Истощены
10–14	В замешательстве
15+	Бредите

Некоторые магические создания, ужасающие звери и странные и потусторонние сущности, также имеют показатель «Страх».

Когда вы столкнётесь с таким созданием, выполните бросок 1d10 + Сообразительность. Если результат вашего броска меньше, чем его показатель «Страх», для интерпретации вычислите разницу и сверьтесь с этой таблицей. Эффект проходит по одному **кругу** за раунд (см. стр. 30).

Адское пламя

Зачарованная сила

Живучесть: —

Скорость: 18

Сообразительность: —

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 18

Описание:

Создание адского пламени — это результат проклятия Адское пламя, которое производит пламя огромного размера и жара, способное уничтожить всё на своём пути. Заклинание начинается с огромного потока пламени, исходящего из палочки заклинательницы. С лёгким щелчком пламя высвобождается в виде водоворота пылающих форм животных: змей, драконов, орлов, химер и других чудовищных созданий. Любой, кто попал в огненный шторм, получает 12D урона за раунд. Урон и повреждения от огня Тёмной магии не могут быть восстановлены никакими средствами.

Акромантул

Зверь

Живучесть: 18

Скорость: 10

Сообразительность: 4

Знания: 3

Сосредоточенность: 2

Страх: 12

Описание:

Разновидность магических огромных пауков, знающих толк во вкусе человеческой плоти. Хотя акромантулы классифицируются как **звери**, они обладают разумом и могут говорить. Родом из тропических лесов Юго-Восточной Азии (в частности, с острова Борнео), акромантулы, как полагают, являются выведенными волшебниками и волшебницами видами, используемыми для охраны сокровищ.

Обычно они размером с телегу, но могут вырасти до пяти метров в ширину.

Их клыки содержат высокотоксичный яд (6D урона), который считается очень ценным (100 галлеонов за пинту).

Банши

Дух

Живучесть: —

Скорость: 5

Сообразительность: 6

Знания: 8

Сосредоточенность: 9

Страх: 10

Описание:

Крик банши может быть смертельным, как крик взрослой Мандрагоры. Каждый, кто находится в пределах слышимости банши, получает один **круг** психического урона каждый раунд. Зелье смеха является эффективной защитой от крика банши, и некоторые заклинания, которые приглашают или блокируют шум, также могут быть эффективными. Банши ещё можно отпугнуть взрывной магией, такой как заклинание Бомбарда.

Банши — разумные создания, и с ними можно спорить. Певица Селестина Уорбек, как известно, выступает с группой банш в качестве бэк-вокалисток.

Боггарт

Дух

Живучесть: —

Скорость: 7

Сообразительность: 2

Знания: —

Сосредоточенность: 16

Страх: 40 (см. ниже)

Описание:

Боггарт — это разновидность привидений. Никто не знает, как он выглядит на самом деле, потому что боггарт меняет свою форму в зависимости от того, чего или кого боится стоящий перед ним человек. Боггарт любит прятаться в замкнутых пространствах и мгновенно менять форму при обнаружении. Боггарты будут демонстрировать способности создания, которое они имитируют, но гораздо более слабую версию. Боггарты менее эффективны против нескольких противников, поскольку они будут пытаться объединить страхи всех, кто с ними сталкивается. Его первоначальный показатель страха — 40, но он уменьшается вдвое для каждого дополнительного человека. Боггартов можно изгнать с помощью заклинания Ридикулус (см. стр. 47).

Василиск

Зверь

Живучесть: 21

Скорость: 10

Сообразительность: 4

Знания: —

Сосредоточенность: 6

Страх: 15

Описание:

При взгляде василиску прямо в глаза, жертва немедленно погибает. Косвенный взгляд (например, на отражение в зеркале или через фотокамеру) просто оставляет жертву окаменевшей. Последствия могут быть устранены только с помощью Тонизирующего глотка мандрагоры. Уничтожение глаз василиска лишает его этой способности.

Яд василиска также совершенно смертоносен и убивает жертву в течение нескольких минут. Единственное лекарство от его яда — слёзы феникса. Короче говоря, просто бегите, не оглядываясь.

Вампир

Существо/Нежить

Живучесть: 6

Скорость: 5

Сообразительность: 4

Знания: 7

Сосредоточенность: 4

Страх: 9

Описание:

Вампиры — это нежить, питающаяся кровью. Типичный вампир высокий, с мертвенно-восковой кожей, истощённый, с тёмными кругами под глазами. Повадки и слабости вампиров волшебного мира совпадают с общепринятыми. Наиболее эффективные методы борьбы — это чеснок для отпугивания и огонь для более эффективного нанесения урона, а вот защищаться от дневного света они вполне могут благодаря заклинаниям и зельям.

Ведьма

Существо

Живучесть: 6

Скорость: 5

Сообразительность: 4

Знания: 5

Сосредоточенность: 7

Страх: 9

Описание:

Ведьмы — дикие гуманоиды с бородавчатой кожей и четырьмя пальцами на каждой ноге. Они обладают зачаточной магией, в виде заклинаний (в основном порчи, сглазы и проклятия) и различных зелий, в какой-то момент их истории, они сталкивались с магами, и те верили, что они встречались с волшебницами. Причина появления волшебниц в магловском фольклоре до сих пор приписывается ведьмам.

Говорят, что ведьмы едят человеческих детей и лакомятся печенью, когда не могут достать их, но это неоднозначно и может быть просто связано с предрассудками против ведьм. Некоторые ведьмы живут вдали от цивилизации, но многих можно найти в Косом и Лютом переулках и в Хогсмиде.

Вейла

Существо

Живучесть: 5

Скорость: 6

Сообразительность: 7

Знания: 4

Сосредоточенность: 6

Страх: —

Описание:

Вейлы — получеловеческие магические **существа**, которые предстают в образе молодых, красивых женщин с лунно — светлой кожей и бело—золотыми волосами. Их внешний вид и их соблазнительный танец завораживают почти всех мужчин, действие чар вейл заставляет мужчин совершать безрассудные и импульсивные поступки, ради снискания любви вейлы.

Когда вейлы злятся, их лица становятся птичьими со смертоносным клювом, а с плеч срываются длинные чешуйчатые крылья. Они также могут пускать огненные шары из своих рук (3D+6 урона дистанционного оружия).

Великан

Существо

Живучесть: 25

Скорость: 6

Сообразительность: 2

Знания: 4

Сосредоточенность: 2

Страх: 14

Описание:

Рост великанов колеблется между семью и девятью метрами (приведённый пример — всего лишь невпечатляющие пять метров в высоту). Некоторые просто напоминают гигантских людей, но у других есть звериные черты, такие как большие острые выступающие зубы. Великаны обычно живут племенами, возглавляемыми самыми большими и сильными из них (гургами). У великанов незамысловатый ум, но они знают о магии и любят её до некоторой степени. Их внимание и нрав быстро меняются, и они склонны к вспышкам насилия.

Во время Магической войны они вступили в союз с Волан-де-Мортом, и жестокие репрессии, которые вело против них Министерство магии, оставили неизгладимый след, поэтому они смотрят с ненавистью и страхом на волшебниц и волшебников.

Великаны невероятно опасны. Их кулаки и ноги наносят 6D+21 урона, а их гигантские дубины и батоги могут рушить строения, нанося урон сопоставимый с 6D+40 уроном от взрыва.

Их толстые шкуры дают им 6D защиты от физических и магических атак.

Гигантский кальмар

Зверь

Живучесть: 20

Скорость: 9

Сообразительность: 8

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 8

Описание:

Гигантские кальмары — это огромные головоногие моллюски с восемью конечностями и двумя длинными щупальцами.

Они являются одними из незлобных гигантов моря и могут быть достаточно полезны. Гигантский кальмар, обитающий в Большом озере на территории замка Хогвартс, как известно, спасает учеников, упавших в озеро, и они, как известно, кормят его тостами.

Хогвартский кальмар — один из волшебных видов головоногих моллюсков, более крупных, умных и выносливых, чем глубоководные кальмары, о которых знают маги.

Гиппогриф

Зверь

Живучесть: 18

Скорость: 10

Сообразительность: 8

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 8

Описание:

Гиппогрифы — это волшебные **звери** с крыльями, передними ногами и головой гигантского орла и телом, задними ногами и хвостом лошади. У них грозные когти стального цвета (3D+8 урона) и острые, как бритва, шестидюймовые когти (4D+8 урона) на передних лапах. Гиппогрифы плотоядны и чрезвычайно опасны, пока их не приручат. Они чрезвычайно гордые создания, и очень важно, когда вы впервые представляете себя, поклониться им и не приближаться, пока они не ответят на ваш поклон.

Немигающий зрительный контакт также жизненно важен, пока не будет завоёвано их доверие.

Гном

Зверь

Живучесть: 3

Скорость: 8

Сообразительность: 4

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 2

Описание:

Гном, или садовый гном обыкновенный (Gernumbli Gardensi), мелкий садовый вредитель, распространённый по всей Северной Европе и в Северной Америке.

Его рост достигает тридцати сантиметров, голова походит на огромную картофелину, а ноги твёрдые как камень. Их зубы остры как бритва, и они не боятся использовать их (1D+2 урона).

Гномы обладают ограниченным интеллектом и рудиментарными языковыми навыками, в основном бормочут и ворчат.

Гоблин

Существо

Живучесть: 7

Скорость: 5

Сообразительность: 8

Знания: 6

Сосредоточенность: 6

Страх: 3

Описание:

Гоблины — раса высокоразвитых волшебных **существ** небольшого роста с удлинёнными ступнями и кистями. Гоблины известны в волшебном сообществе как искусные ремесленники, кузнецы и ювелиры; они заведуют единственным волшебным банком Гринготтс и чеканят монеты для волшебников и волшебниц. Они невероятно умны и настолько же необщительны. Несмотря на то, что многие волшебницы и волшебники до сих пор относятся к ним предвзято, гоблины сумели прочно закрепиться в магическом сообществе, в котором они фактически контролируют большую часть экономики.

У гоблинов есть своя собственная форма магии, которую они могут использовать без палочки. Они также могут ковать почти неразрушимое оружие и доспехи, и они поэтому высоко ценятся. Гоблины умны, у них хорошая память, и с ними шутки плохи.

Дементор

Потустороннее

Живучесть: —

Скорость: 6

Сообразительность: 3

Знания: 4

Сосредоточенность: 9

Страх: 18

Описание:

Мерзкое летающее создание, похожее на привидение. Дементоры — слепые создания, которые питаются человеческими, преимущественно светлыми, эмоциями. Дементоры используются в качестве тюремных стражей нарушивших законы магического мира волшебниц и волшебников в тюрьме Азкабан. Если Дементор держит вас в своей хватке, он может подарить Поцелуй Дементора — буквально высасывая вашу душу через рот. Каждый раз, когда Дементор прижимает свой рот к вашему, отмечайте один **круг** на своей шкале психических повреждений. Дементор не остановится, пока вы не получите состояние «Безумны».

Единственный способ отпугнуть Дементора — это заклинание Патронуса. Они невосприимчивы к физическим атакам.

Домовой эльф

Существо

Живучесть: 5

Скорость: 6

Сообразительность: 4

Знания: 4

Сосредоточенность: 7

Страх: 2

Описание:

Домовые эльфы — волшебные **существа**, полностью преданные служению своим хозяевам-волшебникам. Их часто используют в качестве слуг в домах богатых и знатных волшебных семей, где с ними обращаются как с рабами. Они могут быть освобождены только тогда, когда их хозяин даёт им одежду.

Домовые эльфы должны подчиняться всем прямым приказам своего хозяина, его семьи и любого, кому им приказано служить. Хотя они, как известно, используют лазейки в этих приказах. Домовые эльфы обладают своей особенной эльфийской магией без использования палочек, которая удивительно мощна и включает в себя способность трансгрессии в места, недоступные волшебницам и волшебникам.

Дракон

Зверь

Живучесть: 30

Скорость: 14

Сообразительность: 7

Знания: —

Сосредоточенность: 3

Страх: 15

Описание:

Ужасающие, внушающие благоговейный трепет и чрезвычайно агрессивные драконы — одно из самых опасных и трудно скрываемых созданий в волшебном мире.

Драконы могут дышать короткими вспышками огня (урон 10D) и поражать острыми как бритва когтями (урон 6D+12). Они также могут атаковать своими хвостами (урон 5D). Чешуйчатая броня полностью покрывает их тело и обеспечивает защиту (8D), также броня делает их устойчивыми к магии. Их главная уязвимость — это глаза, поэтому Проклятие Конъюнктивитус — хороший вариант (но это не помешает им выдыхать испепеляющий огонь). Их также можно оглушить, если у вас под рукой достаточно волшебниц и волшебников.

Драконы могут летать с огромной скоростью, достигая скорости до 5D+5.

Существует целый ряд известных пород драконов, в том числе валлийский зелёный обыкновенный, гебридский чёрный, румынский длиннорог, китайский огненный шар и норвежский горбатый.

Драконы ценятся за множество редких материалов, включая их шкуру, кровь, когти и рога и, конечно же, их сердечные жилы, используемые для изготовления палочек.

Единорог

Зверь

Живучесть: 16

Скорость: 18

Сообразительность: 12

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: —

Описание:

Единорог — это белый конь (белее снега) с длинным рогом в центре лба и золотыми копытами. Их кровь серебристо-голубая и блестит в лунном свете. Единороги предпочитают прикосновения женщин, хотя более молодые более доверчивы. Они удивительно быстрые и легко опережают оборотней.

Их рог и хвост особенно ценятся для изготовления зелий и волшебных палочек. Волосы единорога — одна из трёх основных сердцевинок, используемых знаменитым мастером волшебных палочек Гарриком Олливандером.

Змея

Зверь

Живучесть: 3

Скорость: 6 (Удар: 10)

Сообразительность: 7

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 5

Описание:

Змея — это длинные тонкие безногие хищные рептилии. В фольклоре они имеют давнюю связь с тёмными искусствами. В то время как змея является символом факультета Слизерин и способность говорить на змеином языке (Парселтанге) является семейной чертой потомков Салазара Слизерина, это оказывает им медвежью услугу, роняя на них тень зла.

Большинство змей — миролюбивые создания, которые нападают на людей, только если их спровоцировать. На самом деле, широкое использование змеиной кожи и зубов в зельях означает, что змея больше боится волшебников, чем наоборот.

Инфернал

Нежить

Живучесть: 9

Скорость: 8

Сообразительность: 1

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 14

Описание:

Инфернал (или Инфернус) — это мёртвые тела, оживлённые тёмной магией некроманта. Инферналы выглядят, как тощие мертвецы с бледной кожей и впалыми белыми затуманенными слепыми глазами. Они одеты в грязные лохмотья и их кожа не просто холодная, а ледяная. Инферналы не имеют собственной воли или разума, а подчиняются лишь велению хозяина, управляющего ими.

Инферналы невосприимчивы к телесным повреждениям, если их буквально не разрезать на куски или не стереть в порошок, но могут быть уничтожены огнём (нет заклинания, которое делает мёртвую плоть невосприимчивой к огню). Они невосприимчивы к большинству заклинаний, не чувствуют боли и не имеют мыслей, выходящих за рамки инструкций их хозяина.

Кентавр

Зверь

Живучесть: 14

Скорость: 12

Сообразительность: 8

Знания: 7

Сосредоточенность: 7

Страх: 5

Описание:

Наполовину человек, наполовину лошадь, но не полукровка, несмотря на предубеждения некоторых членов магического сообщества. Кентавры — это отдельный вид. Разумные, но классифицированные как **звери** по их собственной просьбе.

Кентавры — гордый и благородный народ. Часто сдержанный и настороженный в общении с людьми. Одарённый в Прорицании, Астрономии и магическом исцелении. Они могут обладать другими магическими **навыками**, включая заклинания, направленные в основном на то, чтобы скрыть себя и замаскировать свои следы. Они также искусные лучники и часто вооружены луком и стрелами.

Лукотрус

Зверь

Живучесть: 2

Скорость: 9

Сообразительность: 5

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: —

Описание:

Лукотрусы — неуловимые хранители деревьев. Встречаются в основном в западной Англии, южной Германии и лесах Скандинавии. Обычно они строят свои дома на деревьях, особенно подходящих для изготовления волшебных палочек.

Они в основном безвредны, но могут попытаться напасть, если их дереву угрожает опасность. Стараясь выколоть глаза оппонента своими длинными острыми сучковатыми пальцами. Изготовители палочек, как известно, отвлекают лукотрусов, предлагая им мокриц или яйца фей, чтобы собрать немного древесины для палочек.

Несмотря на то, что они лесные жители, лукотрусы — знаменитые отмычечники.

Нюхлер

Зверь

Живучесть: 3

Скорость: 10

Сообразительность: 8

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: —

Описание:

Нюхлеры — маленькие волшебные зверьки с длинной мордочкой, как у утконоса, покрытой чёрным пушистым мехом. Нюхлеры любят блестящие вещи, что делает их непревзойдёнными искателями сокровищ. Настолько, что Гринготтские Разрушители проклятий используют их, для поиска сокровищ даже в проклятых местах. Нюхлеры откладывают любое блестящее сокровище, которое они находят, в мешочек на своём животе. Возможно, карман нюхлера снабжён природным магическим расширением, поскольку вмещает в себя несоразмерно больший объём спрятанных предметов, чем можно предположить, взглянув на крошечного нюхлера. Они безвредны, но часто вызывают хаос в поисках блестящих ценностей. Нюхлеры находятся под опекой класса по Уходу за магическими существами в Хогвартсе.

Оборотень

Существо/Зверь

Живучесть: 13

Скорость: 14

Сообразительность: 9

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 12

Описание:

Оборотни (или ликантропы) — это человеческие **существа**, которые при восходе полной луны превращаются в грозного волкоподобного гуманоида. Они не могут сопротивляться изменению или контролировать свои звериные действия, но они прокляты памятью обо всем, что они сделали во время трансформации. Любой, укушенный трансформированным оборотнем, становится оборотнем, и нет никакого известного лекарства.

Только Волчье противоядие (стр. 53) позволяет им контролировать себя.

У оборотней есть смертоносные зубы (3D+13 урона) и острые как бритва когти (4D+13 урона).

Полтергейст

Дух

Живучесть: —

Скорость: 5

Сообразительность: 6

Знания: 4

Сосредоточенность: 5

Страх: 9

Описание:

Как и привидения, полтергейсты — это летающие **духи**, которые обитают в определённом месте, но в отличие от призраков они никогда не были живыми. Полтергейсты — это бессмертные неразрушимые **духи** хаоса. Обычно они невидимы и бесформенны. Исключение составляет Пивз, полтергейст, который бродит по Хогвартсу.

Полтергейсты — неуправляемые вандалы и, в отличие от привидений, могут воздействовать на физический мир. Обычно это ограничивается перемещением (и метанием) предметов, но некоторые полтергейсты (например, Пивз) могут бросать малые проклятия и слезы на живых.

Привидение

Дух

Живучесть: —

Скорость: 9

Сообразительность: 5

Знания: 7

Сосредоточенность: 4

Страх: 9

Описание:

Привидение — это бестелесное воплощение некогда жившей волшебницы или волшебника, слишком сильно привязанное к миру мертвых. Серовато-серебристый летающий призрак, который может проходить сквозь стены, и влияет на воду, огонь и воздух. Их температура падает при приближении приведения и присутствие призрака может сделать пламя синим. Маглы не могут стать призраками (хотя с животными иногда это случается) и не могут видеть их отчётливо.

Приведения безвредны, поскольку они не оказывают никакого физического воздействия, кроме ощущения погружения в ледяную воду, когда они проходят сквозь вас.

Русалид

Зверь

Живучесть: 7

Скорость: 14 (под водой)

Сообразительность: 5

Знания: 6

Сосредоточенность: 4

Страх: 6

Описание:

Русалиды — это русалки и тритоны, таинственные разумные магические создания, которые живут под водой и могут находиться над водой только в течение ограниченного периода времени.

Русалиды живут в высокоорганизованных сообществах с тщательно продуманными жилищами. Они обладают ярко выраженным художественным вкусом, создавая прекрасные украшения, скульптуры и картины.

Несмотря на то что они мирные создания, русалки и тритоны обычно вооружены трезубцами и копьями (2D+10 урона) или носят нож (2D+9 урона), хотя последнее в основном используется в утилитарных целях.

Соплохвость

Зверь

Живучесть: 20

Скорость: 8

Сообразительность: 2

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 7

Описание:

Соплохвосты напоминают гигантских скорпионов. Они агрессивны, отвратительны на вид и пахнут тухлой рыбой. Взрослые особи могут достигать трёх метров в длину и иметь блестящий серый панцирь, обеспечивающий 6D защиты от магических и физических атак. Только их нижняя часть тела не защищена бронёй и уязвима.

У самцов есть большие электрические жала, расположенные на спине (5D урона), а у самок есть присоски на теле, которыми они могут высасывать кровь, если вы подойдёте слишком близко (4D+2 урона).

Троль

Зверь

Живучесть: 26

Скорость: 3

Сообразительность: 1

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 14

Описание:

Тролли глупые настолько же насколько они большие, сильные и агрессивные. Они достигают четырёх метров в высоту и весят до тонны. Они предпочитают есть человеческое мясо (сырое, если это возможно), хотя они также охотно поедают рыбу. Их привлекают неприятные запахи (например, от навозных бомб).

Тролли общаются с хрюканьем, которое трудно интерпретировать, и хотя они могут понимать лишь ограниченное количество человеческих слов, некоторые волшебники и волшебницы овладели их гортанным языком. Они обучили троллей выполнению простых задач, таких как охрана. Представленный на картинке горный тролль — самый крупный и жестокий вид.

Есть также лесные тролли с бледно-зелёной кожей и всклокоченными волосами и речные тролли с волосатой пурпурной кожей и короткими рогами.

Предпочтительным оружием тролля является дубина (5D+18 урона). Их кулаки и ноги наносят 4D+18 урона. Их толстые шкуры дают им 5D защиты от физических и магических атак.

Фестрал

Зверь

Живучесть: 14

Скорость: 20

Сообразительность: 12

Знания: —

Сосредоточенность: —

Страх: 9* (только когда виден)

Описание:

Фестралы — крылатые лошади со скелетообразными телами, рептильными чертами и кожистыми крыльями, как у летучей мыши. Они очень редки и видны только тем, кто был свидетелем смерти.

Фестралы обладают очень интуитивным чувством направления и точно понимают, куда необходимо прибыть их всадникам. Вам нужно только произнести пункт назначения вслух, и он будет старательно нести вас туда. Фестралы также сверхъестественно быстры. Намного превосходя самую быструю метлу (Скорость 5D+30).

ПЕРСОНАЖИ

Волшебный мир, в котором живёт Гарри Поттер, полон увлекательных и эксцентричных персонажей. Многие из них дружелюбны, некоторые более неоднозначны, а некоторые определённо враждебны. Этот раздел предоставляет параметры многих значительных персонажей, встречающихся в книгах. Гарри и его близкие друзья, Рон и Гермиона, очень подробно описаны в возрасте 11, 14 и 17 лет, которые представляют собой важные этапы в их развитии. Другие ученики Хогвартса описываются так, как они появляются в более поздних книгах на момент их присоединения к Гарри в его борьбе против Тёмного лорда. Вы можете слегка уменьшить несколько баллов здесь и там, если хотите, чтобы игроки встретились с ними раньше. Также приведены параметры многих взрослых волшебников и волшебниц, включая семью Уизли, персонал Хогвартса, членов Ордена Феникса и, конечно же, лорда Волан-де-Морта и его пожирателей смерти. Там, где персонажи обладают особыми **навыками**, они отмечены звёздочкой (*).

Примечательные заклинания

Волшебницы и волшебники, представленные здесь, очень хорошо разбираются в магических искусствах (за некоторыми исключениями), и в списке перечислены только несколько примечательных заклинаний, которые, как известно, они использовали с большим эффектом, а не трудоёмкий список всех им доступных заклинаний, поскольку каждый из них может отлично использовать их даже с большим, чем обычно, эффектом. Такой мастер заклинаний, как профессор Флитвик, знает каждое заклинание, но есть определённые заклинания, примечательные для него.

Помимо перечисленных заклинаний, почти все взрослые волшебники могут трансгрессировать (мгновенно перемещаться с места на место с помощью заклинания Трансгрессия) и использовать большинство заклинаний, преподаваемых в течение первых двух лет в Хогвартсе (см. стр. 14). Кроме того, большинство волшебниц и волшебников, перечисленных здесь, успешно научились применять мощное защитное заклинание Экспекто патронум (см. стр. 39) Для обладающих способностью вызова телесного патронуса, отмечается животная форма их патронуса. Нетелесный патронус обозначается буквами НТ.

Там, где даны разные версии персонажа, их более старшие версии, конечно же, всё ещё смогут использовать заклинания, перечисленные в параметрах их более молодых «я», а также любые другие, которые кажутся подходящими.

Создание нового персонажа

Мы включили как можно больше персонажей, чтобы отразить мир Гарри Поттера, но многие из них не вошли по причинам и так большого объёма книги. Вы можете легко создавать свои собственные версии персонажей этой книге, используя следующие таблицы этого руководства.

Характеристики и навыки

Это предлагаемые диапазоны для общего количества баллов, распределяемых между характеристиками и навыками персонажа на основе его опыта. Описание:

Персонаж	Баллы: характеристики / навыки
Юная волшебница (волшебник)	5–10 / 10–20
Ученики средних классов	11–18 / 21–40
Одарённые ученики	19–21 / 41–60
Лучшие в своём классе	22–24 / 61–80
Волшебница (волшебник)-профессионал	25–34 / 81–140
Волшебница (волшебник)-ветеран	35–39 / 141–170
Знаменитая волшебница (волшебник)	40–44 / 171–200
Уникально могущественные	45+ / 201+

В приведённой ниже таблице указан эталонный уровень мастерства, на который указывает определённое количество баллов.

Уровень навыка	Уровень
Минимальные знания	1
Некоторые знания	2
Компетентные	3
Умелые	4
Одарённые	5
Лучшие в своём классе	6
Профессионалы	7
Талантливые профессионалы	8
Эксперты	9
Признанные эксперты	10
Экстраординарная личность	11+

ГАРРИ ПОТТЕР

Гарри Джеймс Поттер (родился 31 июля 1980 года) — английский волшебник-полукровка, один из самых известных волшебников современности. Его родители, Лили и Джеймс Поттеры, сражались против тёмного волшебника лорда Волан-де-Морта во время Первой Магической войны. Рождение Гарри было омрачено пророчеством, в котором он был назван тем, кто сможет победить Тёмного лорда. Когда Гарри был год и три месяца, Волан-де-Морт решил разрушить пророчество, убив родителей Гарри, когда они пытались защитить его.

Любовь Лили Поттер к своему сыну создавала непроницаемый барьер, отклонивший смертельное проклятие Волан-де-Морта и, казалось, уничтоживший его. Первая Магическая война подошла к концу. Гарри стал известен как Мальчик-который-выжил. Единственный известный выживший после Смертельного проклятия.

Гарри был отдан на попечение его единственных оставшихся родственников, Дурслей.

Маглы, которые относились к Гарри скорее как к слуге, чем как к родственнику из-за ревности его тёти Петунии к её сестре-волшебнице. Дурсли скрывали от Гарри его волшебное происхождение и заставляли спать в чулане под лестницей.

В свой одиннадцатый день рождения Гарри узнал, что он волшебник, и (несмотря на возражения Дурслей) начал посещать школу чародейства и волшебства Хогвартс, где молодой волшебник был распределён на факультет Гриффиндор. Гарри подружился с другими учениками Гриффиндора, Роном Уизли и Гермионой Грейнджер.

В свой первый год Гарри стал самым молодым ловцом квиддича за более чем столетие и остановил Волан-де-Морта от захвата Философского камня, который вернул бы Тёмному лорду телесную форму. На втором курсе он раскрыл загадку Тайной комнаты и обнаружил, что каким-то образом может говорить на Парселтанге, змеином языке — даре, обычно связанном с тёмными волшебниками. Позже Гарри поймёт, что частичка души Волан-де-Морта поселилась в нём во время неудачной попытки убить его в младенчестве. На третьем курсе он узнал, что у него есть дядя, Сириус Блэк, которого он сначала считал предателем своих родителей, но вместо этого оказался преследователем настоящего предателя. Блэк сбежал из Азкабана, волшебной тюрьмы, разыскиваемый дементорами. Призрачными стражами Азкабана, питающимися страданиями.

Римус Люпин, друг детства его родителей и профессор в школе, научил Гарри заклинанию вызывающему патронуса, чтобы защитить его от дементоров, жаждавших вожделенных для них эмоций, связанных с трагедией в жизни Гарри.

На четвёртом курсе Гарри выиграл Турнир Трёх Волшебников и стал свидетелем возрождения лорда Волан-де-Морта. В течение следующего года Гарри неохотно преподавал и возглавлял армию Дамблдора. Ведя партизанскую войну против Министерства магии, теперь тайно находящегося под контролем Волан-де-Морта.

Гарри сыграл значительную роль во многих сражениях Второй Магической войны между 1997 и 1998 годами. Выслеживал и уничтожал крестражи — осколки разбитой души Волан-де-Морта. Пока они существовали, Волан-де-Морта нельзя было по-настоящему убить.

В конце концов Гарри столкнулся с Волан-де-Мортом и пожертвовал собой, зная, что это был единственный способ уничтожить фрагмент души своего врага, находящийся внутри него. Находясь в чистилище, Гарри должен был выбирать: жить или двигаться дальше. Гарри выбрал жизнь. После того как он очнулся, Гарри в последний раз встретился лицом к лицу с Волан-де-Мортом и победил его раз и навсегда.

Гарри обладал рядом мощных артефактов. Включая плащ-невидимку, принадлежавший его отцу, и Карту Мародёров. Волшебная карта Хогвартса, которая показывает все потайные ходы и отслеживает передвижение всех в замке.

** у Гарри уникальный уровень известности в волшебном мире как Мальчик-Который-Выжил.*

11 лет

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 1-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 2

Скорость: 4

Сообразительность: 3

Знания: 1

Сосредоточенность: 2

Навыки:

Баланс: 4

Полёт на метле (Ловец): 5

Магловедение: 2

Музыка: 2

Репутация*

Схватка: 1

Примечательные заклинания:

Люмос

Вермилиус

Вердимилус

14 лет

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 4-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 4

Скорость: 6

Сообразительность: 5

Знания: 4

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Астрономия: 1

Баланс: 6

Полёт на метле (Ловец): 8

Чары: 5

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 3

Прорицание: 2

Дуэль: 5

Травология: 3

История магии: 2

Теория магии: 3

Магловедение: 6

Музыка: 2

Наблюдательность: 4

Зельеварение: 2

Репутация *

Схватка: 4

Скрытность: 4

Стратегия: 3

Трансфигурация: 6

Любопытные факты (Квиддич): 5

Примечательные заклинания:

Акцио

Экспекто патронум (Олень)

Экспеллиармус

Флиппендо

Фурункулюс

Импедимента

Петрификус Тоталус

Протего

Редукто

Релашио

Остолбеней

* у Гарри уникальный уровень известности в волшебном мире как Мальчик-Который-Выжил.

17 лет

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 7-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 6

Скорость: 8

Сообразительность: 7

Знания: 7

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Астрономия: 2

Баланс: 8

Полёт на метле (Ловец): 8

Чары: 8

З.О.Т.И.: 9

Тёмные искусства: 7

Прорицание: 2

Дуэль: 9

Травология: 5

История магии: 4

Теория магии: 5

Магловедение: 6

Музыка: 2

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 2

Репутация *

Схватка: 7

Скрытность: 6

Стратегия: 5

Трансфигурация: 8

Любопытные факты (Квиддич): 5

Примечательные заклинания:

Агуamenti

Имперіо

Сектумсемпра

ГЕРМИОНА ГРЕЙНДЖЕР

Гермиона Джин Грейнджер (родилась 19 сентября 1979 года) — английская маглорождённая волшебница, родители мистер и миссис Грейнджер. Чета дантистов, живущие на окраине Лондона. В возрасте одиннадцати лет Гермиона и её семья узнали о её магической природе и волшебном мире, в который она была приглашена. Гермиона была принята в Школу чародейства и волшебства Хогвартс и начала посещать её в 1991 году, где её распределили на факультет Гриффиндор.

Гермиона обладает необычайно блестящим академическим умом и оказалась одарённой ученицей почти по всем предметам, которые изучала.

Несмотря на некоторые неловкие моменты, она подружилась с Гарри Поттером и Роном Уизли. В её первый год обучения Гермиону чуть не убил горный тролль. Её спасение Гарри и Роном укрепило их дружбу. Позже она ответила тем же, решив две из четырёх загадок, необходимых для того, чтобы добраться до Философского камня.

На втором курсе Гермиона сыграла ключевую роль в раскрытии Тайной комнаты, прежде чем пала жертвой василиска, освобождённого из этого потайной чертога. Тем не менее, она оправилась от окаменения под присмотром мадам Помфри и профессора Стебл с помощью приготовленного ими Тонизирующего глотка мандрагоры.

На следующий год Гермиона получила разрешение от Министерства магии на использование Маховика времени, чтобы иметь возможность изучать гораздо больше предметов, чем это было доступно без путешествий во времени. Гермиона и Гарри позже использовали его для спасения дяди Гарри, Сириуса Блэка, от дементоров.

На четвёртом курсе Гермиона стала борцом за лучшее обращение с домовыми эльфами и помогла Гарри подготовиться к Турниру Трёх Волшебников.

На пятом курсе Гермиона была движущей силой создания Армии Дамблдора.

Гермиона играла значительную роль во многих битвах Второй Магической войны и работала с Роном, чтобы помочь Гарри в его поисках и уничтожении крестражей лорда Волан-де-Морта (скрытые фрагменты его души), чтобы сделать Тёмного лорда вновь смертным. Затем Гермиона сыграла ключевую роль в Битве за Хогвартс, которая закончилась поражением Волан-де-Морта и его окончательной смертью.

11 лет

Происхождение: Маглорождённая

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 1-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 1

Скорость: 2

Сообразительность: 2

Знания: 3

Сосредоточенность: 3

Навыки:

Алхимия: 2

Архивариус: 3

Чары: 1

Травология: 1

История магии: 2

Магловедение: 2

Наблюдательность: 2

Любопытные факты (Хогвартс): 2

Примечательные заклинания:

Алохомора

Волшебный огонь

Инсендио

Локомотор Мортис

Люмос

Петрификус Тоталус

Репаро

Вингардиум Левиоса

14 лет

Происхождение: Маглорождённая

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 4-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 2

Скорость: 2

Сообразительность: 5

Знания: 6

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Алхимия: 4

Архивариус: 5

Нумерология: 2

Астрономия: 6

Баланс: 2

Чары: 6

З.О.Т.И.: 5

Тёмные искусства: 3

Прорицание: 2

Дуэль: 4

Травология: 3

История магии: 6

Уход за магическими существами: 5

Теория магии: 4

Магловедение: 6

Наблюдательность: 5

Зельеварение: 5

Репутация (Академические знания): 5

Скрытность: 3

Стратегия: 5

Трансфигурация: 5

Любопытные факты (Хогвартс): 3

Примечательные заклинания:

Акцио

Конфундус

Диффиндо

Экспекто патронум (Выдра)

Экспеллиармус

Фините Инкантатем

Иммобулюс

Локомотор Мобилиарбус

Протего

17 лет

Происхождение: Маглорождённая

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 7-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 5

Скорость: 6

Сообразительность: 8

Знания: 9

Сосредоточенность: 9

Навыки:

Алхимия: 6

Архивариус: 7

Изучение древних рун: 9

Нумерология: 8

Астрономия: 9

Полномочия (Лидерство): 7

Баланс: 6

Чары: 9

З.О.Т.И.: 8

Тёмные искусства: 5

Прорицание: 4

Дуэль: 8

Травология: 7

История магии: 10

Уход за магическими существами: 7

Теория магии: 9

Магловедение: 10

Наблюдательность: 7

Зельеварение: 8

Репутация (Академические знания): 9

Скрытность: 5

Стратегия: 9

Трансфигурация: 9

Любопытные факты (Хогвартс): 5

Примечательные заклинания:

Агуamenti

Авис

Капациус Экстремис

Вспыхни

Дуро

Чары ложной памяти

Гоменум ревелло

Импедимента

Ножное заклятие

Моллиар

Оглохни

Обливиэйт

Ошпуньо

Протеевы чары

Протего Тоталум

Редукто

Релашно

Репелло Маглетум

Сальвио Гексна

Жалящее заклинание

Остолбеней

Рон Уизли

Рональд Билиус «Рон» Уизли (родился 1 марта 1980 года) — английский чистокровный волшебник, шестой и младший сын Артура и Молли Уизли. У Рона было пять старших братьев (в порядке старшинства): Билл, Чарли, Перси, Фред и Джордж (близнецы). Рон жил в тени достижений своих старших братьев. У Рона также есть младшая сестра по имени Джинни. Рон, его братья и сестра жили в Норе, на окраине Оттерри-Сент-Кэтчпоул, Девон. Рон начал посещать Школу чародейства и волшебства Хогвартс в 1991 году и был распределён на факультет Гриффиндор. Вскоре он подружился с однокурсником Гарри Поттером, а позже и с Гермионой Грейнджер.

В первый год обучения в Хогвартсе Рон помог Гарри защитить Философский камень, выправ смертельную партию в волшебные шахматы с гигантскими фигурами.

В начале второго курса Рон «одолил» у отца заколдованный «Форд Англия», чтобы полететь вместе с Гарри в Хогвартс. Это решение поставило его в весьма затруднительное положение.

На третьем курсе он с удивлением обнаружил, что его любимая крыса на самом деле предатель родителей Гарри, анимаг Питер Петтигрю.

На четвёртом курсе Рон поссорился с Гарри из-за того, что Гарри был выбран для участия в Турнире Трёх Волшебников. Увидев опасности, с которыми столкнулся Гарри, Рон вскоре понял ошибочность своего поведения.

На пятом курсе Рон одним из первых присоединился к Армии Дамблдора. Помимо обучения защите от Тёмных искусств, Рон также стал старостой и вратарём в команде Гриффиндора по квиддичу.

На шестом курсе Рон чуть не умер, выпив отравленную медовуху, предназначенную для Дамблдора, и был зачарован, по ошибке съев шоколадные конфеты, содержащие любовное зелье, предназначенные для Гарри. Во многих отношениях этот год не был счастливым для Рона. Рон присоединился к Гарри и Гермионе, не вернувшимся на седьмой учебный год, и вместо этого искал крестражи Волан-де-Морта вместе с ними. Рон сражался вместе со своими друзьями в битве за Хогвартс.

14 Лет

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 4-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 5

Скорость: 4

Сообразительность: 5

Знания: 3

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Астрономия: 1

Баланс: 4

Полёт на метле (Вратарь): 5

Чары: 5

З.О.Т.И.: 5

Тёмные искусства: 4

Маскировка (Голос): 3

Прорицание: 3

Дуэль: 5

Травология: 4

История магии: 3

Теория магии: 3

Магловедение: 2

Наблюдательность: 4

Зельеварение: 4

Репутация: 3

Схватка (Драка): 4

Скрытность: 4

Стратегия (Волшебные шахматы): 5

Трансфигурация: 6

Любопытные факты (Квиддич): 5

Примечательные заклинания:

Веселящие чары

Слагулус Эрукто

11 лет

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 1-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 2

Скорость: 2

Сообразительность: 4

Знания: 2

Сосредоточенность: 1

Навыки:

Баланс: 1

Полёт на метле: 2

Чары: 2

Уход за магическими существами: 1

Стратегия (Волшебные шахматы): 3*

Любопытные факты (Квиддич): 3

Примечательные заклинания:

Вингардиум Левиоса

**Профессор МакГонагалл, должно быть, была удивлена, что Рон победил в партии гигантских волшебных шахмат, которую она создала, чтобы защитить Философский камень. Возможно, она списала это на ту же «слепую удачу», которая позволила Рону также победить горного тролля в его первый учебный год.*

17 Лет

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Год обучения: 7-й

Факультет: Гриффиндор

Живучесть: 7

Скорость: 6

Сообразительность: 6

Знания: 5

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Астрономия: 2

Баланс: 5

Полёт на метле (Вратарь): 5

Чары: 7

З.О.Т.И.: 6 Тёмные искусства: 6

Маскировка (Голос): 3

Прорицание: 5

Дуэль: 7

Травология: 6

История магии: 6

Теория магии: 5

Магловедение: 4

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 6

Репутация: 6

Схватка (Драка): 6

Скрытность: 6

Стратегия (Волшебные шахматы): 7

Трансфигурация: 8

Любопытные факты (Квиддич): 5

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (Джек-рассел-терьер)

Экспеллиармус

Невилл Долгопунс

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Ученик (1 курс)

Живучесть: 3

Скорость: 2

Сообразительность: 1

Знания: 3

Сосредоточенность: 2

Навыки:

Астрономия: 1

Полномочия (Непреклонный): 4

Полёт на метле: 1

Чары: 2

З.О.Т.И.: 1

Травология: 4

История магии: 1

Теория магии: 1

Магловедение: 2

Зельеварение: 2

Трансфигурация: 2

Примечательные заклинания: Нет

Полумна Лавгауд

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс (1992)

Факультет: Когтевран

Звания: Ученица

Живучесть: 3

Скорость: 3

Сообразительность: 5

Знания: 4

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Изучение древних рун: 4

Астрономия: 2

Искусство (Живопись): 6

Полномочия (Лидерство): 4

Баланс: 3

Полёт на метле: 4

Чары: 5

Ремесло (Дамские шляпки): 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 3

Дуэль: 6

Уход за магическими существами: 5

Зельеварение: 3

Репутация (Армия Дамблдора): 5

Трансфигурация: 5

Любопытные факты (Заговоры): 6

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (Заяц)

Импедимента

Ревелно

Невилл Долгопунс

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Ученик (7 курс)

Живучесть: 4

Скорость: 4

Сообразительность: 6

Знания: 3

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Астрономия: 3

Полномочия (Непреклонный): 6

Полёт на метле: 3

Чары: 5

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 6

Травология (Наступательные): 6

Магловедение: 3

Зельеварение: 5

Репутация (Армия

Дамблдора): 6

Схватка (Меч): 4

Трансфигурация: 3

Любопытные факты (Экзотические растения): 4

Примечательные заклинания:

Депульсо

Экспекто патронум (НТ)

Протего

Дин Томас

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Ученик

Живучесть: 4

Скорость: 4

Сообразительность: 6

Знания: 3

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Искусство (Рисование): 6

Астрономия: 2

Баланс: 5

Полёт на метле: 6

Чары: 5

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 7

Уход за магическими существами: 4

Зельеварение: 4

Репутация (Армия

Дамблдора): 5

Трансфигурация: 6

Любопытные факты (Футбол): 4

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (НТ)

Ридикулус

Чжоу Чанг

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс (1990)

Факультет: Когтевран

Звания: Ученица

Живучесть: 4

Скорость: 5

Сообразительность: 6

Знания: 4

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Искусство (Рисование): 6

Баланс: 4

Полёт на метле: 6

Чары: 4

З.О.Т.И.: 5

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 5

Уход за магическими существами: 5

Зельеварение: 5

Репутация (Армия Дамблдора): 4

Трансфигурация: 5

Любопытные факты (Квиддич): 4

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (Лебедь)

Экспеллиармус

Остолбеней

Седрик Диггори

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1989)

Факультет: Пуффендуй

Звания: Капитан команды по квиддичу

Живучесть: 5

Скорость: 5

Сообразительность: 4

Знания: 4

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Полномочия (Знатный род): 6

Баланс: 6

Полёт на метле: 7

Чары: 5

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 7

Уход за магическими существами: 5

Зельеварение: 4

Репутация (Квиддич): 5

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Заклинание головного пузыря

Люмос

Остолбеней

УЧЕНИКИ ФАКУЛЬТЕТА СЛИЗЕРИН

Ни для кого не секрет, что с факультета Слизерин обычно выпускаются преимущественно тёмные волшебницы и волшебники. Сам Волан-де-Морт был слизеринцем, когда учился в Хогвартсе, и большинство слизеринцев разделяют его ненависть к маглам и маглорождённым. Не все слизеринцы чистокровные (сам Волан-де-Морт — полукровка), но большинство слизеринцев происходят из чистокровных семей, где предубеждение о чистоте крови является нормой.

Слизерин и Гриффиндор — заклятые соперники в квиддиче и в борьбе за Кубок факультета, и между двумя факультетами нет никакой любви. Особенно сильна была вражда между Гарри Поттером и слизеринцем Драко Малфоем (поддерживаемым его «телохранителями», Крэббом и Гойлом). Драко — сын Люциуса и Нарциссы Малфой, и, как ожидалось, последует их пути в качестве Пожирателя смерти, служащего лорду Волан-де-Морту.

Ученики Слизерина — естественные плохие парни любой истории о Гарри Поттере, но нет никаких причин, по которым игроки не могли бы быть слизеринцами с одобрения рассказчицы. Если вы хотите изобразить учеников Слизерина, важно не думать о них как об откровенных злодеях. Они проявляют много положительных черт, включая изобретательность, находчивость и решительность. Даже Драко в конце концов понял, что путь Пожирателям смерти не для него.

Драко Малфой

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Слизерин

Звания: Ученик (5 курс)

Живучесть: 3

Скорость: 4

Сообразительность: 5

Знания: 3

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Алхимия: 2

Баланс: 3

Полёт на метле: 6

Чары: 4

Хитрость: 3

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 5

Уход за магическими существами: 2

Наблюдательность: 5

Зельеварение: 5

Репутация (Чистокровный): 6

Стратегия (Интриги): 5

Трансфигурация: 5

Примечательные заклинания:

Дантисимус

Эверте Статум

Флиппендо

Локомотор Мортис

Серпенсортия

Таранталлегра

Драко Малфой

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Слизерин

Роль: Пожиратель смерти

Живучесть: 6

Скорость: 6

Сообразительность: 7

Знания: 6

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Алхимия: 4

Баланс: 5

Полёт на метле: 7

Ремесло (Магический ремонт): 5

Чары: 7

Хитрость: 6

З.О.Т.И.: 7

Тёмным искусства: 8

Дуэль: 7

Уход за магическими существами: 4

Наблюдательность: 7

Окклюменция: 6

Зельеварение: 7

Репутация (Чистокровный): 8

Стратегия (Интриги): 7

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Круцио

Дезиллюминационное заклинание

Империо

Протесвы чары

Винсент Крэбб

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Слизерин

Звания: Ученик

Живучесть: 5

Скорость: 5

Сообразительность: 3

Знания: 3

Сосредоточенность: 3

Навыки:

Полёт на метле: 3

Чары: 4

З.О.Т.И.: 4

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 6

Травология: 2

История магии: 2

Уход за магическими существами: 2

Наблюдательность: 3

Зельеварение: 4

Репутация (Чистокровный): 5

Схватка (Загонщик): 4

Скрытность: 2

Трансфигурация: 3

Примечательные заклинания:

Авада Кедавра

Круциатус

Десцендо

Дезиллюминационное заклинание

Адское пламя

Грегори Гойл

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Слизерин

Звания: Ученик

Живучесть: 7

Скорость: 6

Сообразительность: 2

Знания: 2

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Полёт на метле: 4

Чары: 3

З.О.Т.И.: 3

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 5

Травология: 2

История магии: 1

Уход за магическими существами: 1

Наблюдательность: 2

Зельеварение: 3

Репутация (Чистокровный): 5

Схватка (Загонщик): 6

Скрытность: 2

Трансфигурация: 2

Примечательные заклинания:

Авада Кедавра

Круциатус

Дезиллюминационное заклинание

Имперно

Пэнси Паркинсон

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс (1991)

Факультет: Слизерин

Звания: Капитан команды по квиддичу

Живучесть: 7

Скорость: 6

Сообразительность: 2

Знания: 2

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Полёт на метле: 3

Чары: 4

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 4

Травология: 4

История магии: 3

Уход за магическими существами: 5

Наблюдательность: 5

Зельеварение: 5

Репутация (Чистокровный): 6

Скрытность: 4

Трансфигурация: 4

Примечательные заклинания:

Фурункулюс

Мукус Ад Нозем

Слагулус Эрукто

Семья Уизли

Выдающаяся чистокровная волшебная семья, включённая в «Священные двадцать восемь» — список чистокровных волшебных семей.

Отсутствие у них денег, симпатии к маглам и маглорождённым волшебникам привело к тому, что в некоторых кругах к ним относились с презрением. По той же причине они выразили сожаление по поводу включения их семьи в этот список.

Уизли жили в Норе, ветхом четырёх или пятиэтажном доме «немного в стороне» от деревни Оттери-Сент-Кэчпол. У них было семеро детей: Билл и Чарли, которые закончили Хогвартс до того, как Гарри Поттер поступил туда, Перси, который стал старостой, прежде чем уйти работать в Министерство магии, мятежные близнецы Уизли Фред и Джордж, которые покинут Хогвартс до окончания школы, чтобы основать свой магазин вредилок в Косом переулке, Рон, их младший сын, и их самый младший ребёнок и единственная дочь Джинни.

Когда Гарри Поттер подружился с младшим сыном Уизли, Рональдом Уизли, Уизли стали для Гарри второй семьёй. Нора стала для Гарри домом вдали от дома, а Артур и Молли фактически стали крёстными родителями в отсутствие Сириуса Блэка. Гарри в конце концов вступит в семью, когда женится на Джинни Уизли.

Артур Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1961)

Факультет: Гриффиндор

Профессия: Сотрудник Министерства

Живучесть: 4

Скорость: 5

Сообразительность: 6

Знания: 7

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Полномочия (Министерство): 5

Полёт на метле: 5

Чары: 7

Ремесло (Магловские артефакты): 5

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 8

История магии: 7

Право (Заколдованные предметы): 8

Магловедение: 7

Зельеварение: 5

Репутация (Орден Феникса): 8

Трансфигурация: 6

Примечательные заклинания:

Капациус Экстремис

Экспекто патронум (Ласка)

Финните Инкантатем

Летательные чары

Метео Реканто

Обливиэйт

Молли Уизли

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс (1961)

Факультет: Гриффиндор

Роль: Домохозяйка

Живучесть: 5

Скорость: 5

Сообразительность: 7

Знания: 5

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Искусство (Кулинария): 6

Полномочия (Уизли): 8

Полёт на метле: 4

Чары: 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 7

История магии: 6

Зельеварение: 7

Репутация (Орден Феникса): 6

Трансфигурация: 6

Примечательные заклинания:

Эпискен

Экспекто патронум (НТ)

Заклятие Недосыгаемости

Протего

Протего Хоррибилис

Экскуро

Билл Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1982)

Факультет: Гриффиндор

Профессия: Разрушитель проклятий

Живучесть: 5

Скорость: 7

Сообразительность: 8

Знания: 7

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Изучение древних рун: 6

Исследования древности: 5

Нумерология: 3

Баланс: 6

Полёт на метле: 5

Чары: 7

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 6

Травология: 3

История магии: 7

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 5

Репутация (Гринготтс): 6

Скрытность: 5

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Алохомора

Апарекиум

Экспекто патронум (НТ)

Сальвио Гексия

Специалис Ревеліо

Чарли Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1984)

Факультет: Гриффиндор

Профессия: Драконолог

Живучесть: 6

Скорость: 8

Сообразительность: 8

Знания: 6

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Изучение древних рун: 4

Исследования древности: 4

Нумерология: 3

Баланс: 7

Полёт на метле: 8

Чары: 6

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 6

Травология: 5

История магии: 8

Уход за магическими существами (Драконы): 7

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 6

Репутация (Драконология): 6

Слежение: 7

Трансфигурация: 6

Примечательные заклинания:

Агуamenti

Экспекто патронум (НТ)

Релашно

Остолбеней

Перси Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1987)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Староста, а потом Младший помощник Министра магии

Живучесть: 5

Скорость: 6

Сообразительность: 6

Знания: 7

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Архивариус: 7

Нумерология: 4

Баланс: 5

Полёт на метле: 5

Чары: 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 6

Травология: 5

История магии: 6

Уход за магическими существами: 5

Наблюдательность: 4

Зельеварение: 6

Репутация (Хогвартс): 6

Трансфигурация: 7

Любопытные факты (Квиддич): 6

Примечательные заклинания:

Трансгрессия

Экспекто патронум (НТ)

Локомотор Мортис

Репаро

Младшие Уизли

Четверо младших Уизли имеют самые близкие отношения с Гарри Поттером. Рон Уизли (см. стр. 71), младший сын Уизли, является лучшим другом Гарри. Близнецы, Фред и Джордж, на два года старше Рона. Фред и Джордж популярны среди своих сверстников, с репутацией дерзких озорников. Они играли за команду по квиддичу факультета Гриффиндор, где они были безупречными загонщиками и слыли «бладжерами во плоти» (бладжеры — это быстро летающие железные мячи, предназначенные для того, чтобы сбивать игроков в квиддич с метёл).

Ими также восхищались как искусными изобретателями волшебных трюков и вредилок. В конце концов они улетели из Хогвартса под всполохи собственных запатентованных фейерверков «Фокус-покус» — в знак протеста против захвата Хогвартса Министерством магии.

Близнецы открыли «Всевозможные волшебные вредилки Уизли», весьма успешный магазин вредилок в Косом переулке, 93.

Джиневра «Джинни» Уизли — самая младшая и единственная дочь клана Уизли. Джинни выросла могущественной и талантливой волшебницей и одарённым игроком в квиддич. После Второй Магической войны Джинни стала профессиональным игроком в квиддич за команду «Холлихедские гарпии». А потом спортивным редактором «Ежедневного пророка».

Фред Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1989)

Факультет: Гриффиндор

Годы обучения: 1–7 (прервано в эффективной манере перед выпускными экзаменами)

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 7

Знания: 6

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Искусство: 5

Полёт на метле: 6

Чары: 5

Хитрость (Озорство): 7

Ремесло (Вредилки): 5

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 6

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Орден Феникса): 6

Стратегия (Предпринимательство): 4

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Трансгрессия

Экспекто патронум (Сорока)

Мимбл Вимбл

Спотыкающийся сглаз

Джордж Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1989)

Факультет: Гриффиндор

Годы обучения: 1–7 (прервано в эффективной манере перед выпускными экзаменами)

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 6

Знания: 7

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Искусство: 5

Полёт на метле: 7

Чары: 5

Хитрость (Озорство): 6

Ремесло (Вредилки): 5

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 6

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Орден Феникса): 6

Стратегия (Предпринимательство): 4

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Трансгрессия

Экспекто патронум (Сорока)

Мимбл Вимбл

Таранталлегра

Фред Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1989)

Факультет: Гриффиндор

Профессия: Совладелец магазина

«Всевозможные волшебные вредилки Уизли»

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 7

Знания: 6

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Искусство: 6

Полёт на метле: 6

Чары: 7

Хитрость (Озорство): 6

Ремесло (Вредилки): 6

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 7

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Орден Феникса): 6

Стратегия (Предпринимательство): 7

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Трансгрессия

Экспекто патронум (Сорока)

Мимбл Вимбл

Спотыкающийся глаз

Джинни Уизли

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс (1992)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Ученица, игрок в квиддич, и будущий спортивный журналист.

Живучесть: 5

Скорость: 8

Сообразительность: 7

Знания: 5

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Искусство (Журналистика): 7

Баланс: 6

Полёт на метле: 7

Чары: 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 6

Травология: 5

История магии: 6

Уход за магическими существами: 7

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 6

Репутация (Квиддич): 6

Трансфигурация: 6

Любопытные факты (Квиддич): 6

Примечательные заклинания:

Трансгрессия

Экспекто патронум (Лошадь)

Редукто

Экскуро

Джордж Уизли

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1989)

Факультет: Гриффиндор

Профессия: Совладелец магазина

«Всевозможные волшебные вредилки Уизли»

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 6

Знания: 7

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Искусство: 6

Полёт на метле: 7

Чары: 7

Хитрость (Озорство): 6

Ремесло (Вредилки): 7

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 7

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Орден Феникса): 6

Стратегия (Предпринимательство): 6

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Трансгрессия

Экспекто патронум (Сорока)

Мимбл Вимбл

Таранталлегра

АЛЬБУС ДАМБЛДОР

Профессор Альбус Персиваль Вулфрик Брайан Дамблдор, кавалер ордена Мерлина первой степени, Верховный чародей, Великий волшебник, Президент Международной конфедерации магов (родился в 1881 году). Английский волшебник-полукровка, который был профессором Защиты от Тёмных искусств, позже профессором Трансфигурации, а ещё позже директором Хогвартса.

Дамблдор был полукровкой, симпатизирующим маглам, считавшимся величайшим волшебником современности, возможно, всех времён. Сын Персиваля и Кендры Дамблдор и старший брат Аберфорта и Арианы. Его отец умер в Азкабане, когда Дамблдор был молод, а его мать и сестра позже были случайно убиты.

Именно благодаря Дамблдору было сформировано сопротивление приходу к власти лорда Волан-де-Морта, поскольку именно он основал и возглавил Орден Феникса против Тёмного лорда во время Первой и Второй магических войн.

Альбус Дамблдор

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1892)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Директор Хогвартса

Живучесть: 5

Скорость: 7

Сообразительность: 11

Знания: 12

Сосредоточенность: 12

Навыки:

Алхимия: 7

Изучение древних рун: 8

Исследования древности: 7

Архивариус: 8

Нумерология: 8

Астрономия: 7

Полномочия (Руководитель): 10

Баланс (Боулинг): 4

Полёт на метле: 4

Чары (Элементальные): 12

Хитрость: 6

Сокровище: 6

Ремесло: 7

Тёмные искусства: 8

З.О.Т.И.: 10

Прорицание: 5

Дуэль: 10

Травология: 7

История магии: 9

Право: 7

Уход за магическими существами: 6

Теория магии: 10

Магловедение: 7

Музыка: 5

Наблюдательность: 9

Окклюменция: 10

Зельеварение: 8

Репутация (Орден Феникса): 10

Стратегия (Прогноз): 9

Схватка: 4

Скрытность: 9

Трансфигурация: 10

Телепортация: 9

Любопытные факты (Боулинг): 9

Знание волшебных палочек: 6

Примечательные заклинания:

Возрастная линия

Агуаменти

Антитрансгрессионные чары

Антитрансгрессионное заклятие

Заклятие против проникновения

Апарекиум

Трансгрессия (Тихая)

Арresto моментум

Каве инимикум

Дезиллюминационное заклинание

Экспекто патронум (Феникс)

Экспеллиармус

Чары тушения света

Фианто Дури

Фините Инкантатем

Чары заморозки огня

Губрайтов огонь

(Особое: производит вечное пламя)

Гоменум ревелио

Чары горячего воздуха

Инсендио

Легилименс

Пиертотум Локомотор

Протего

Протего Хоррибилис

Протего Тоталум

Ревелио

Сальвио Гекспа

Специалис Ревелио

Артефакты

Делюминатор

«Вытягивает» свет из ближайших источников освещения.

Бузинная палочка

Самая могущественная из всех волшебных палочек. Уникальная способность — восстановление сломанных палочек.

Бонус +7 ко всей магии с бонусом верности +7.

Омут Памяти

Собирает воспоминания и позволяет пережить собранные воспоминания повторно.

РУБЕУС ХАГРИД

Профессор Рубеус Хагрид (родился 6 декабря 1928 года) — английский волшебник-полувеликан, сын мистера Хагрида и великаниши Фридвульфы. Хагрид учился в Школе чародейства и волшебства Хогвартс в 1940 году и был распределён на факультет Гриффиндор. На третьем курсе Хагрид был обвинён Томом Реддлом в том, что он открыл Тайную комнату и использовал своего домашнего акромантула для нападения на нескольких маглорождённых учеников. Хотя палочка Хагрида была сломана и он был исключён, его приняли на работу в качестве лесничего Хогвартса и оставили жить на территории школы по просьбе Альбуса Дамблдора.

В 1991 году Хагриду было поручено вновь представить Гарри Поттера волшебному миру. В 1993 году Хагрид займёт пост профессора по Уходу за магическими существами. Будучи членом как первоначального, так и воссозданного Ордена Феникса, Хагрид участвовал в нескольких битвах Первой и Второй магических войн.

Рубеус Хагрид

Происхождение: полувеликан

Школа: Хогвартс (1940)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Профессор по Уходу за магическими существами, Ключарь и Лесничий Хогвартса.

Живучесть: 18

Скорость: 6

Сообразительность: 8

Знания: 6

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Астрономия: 4

Чары: 7

Ремесло: 8

З.О.Т.И.: 6

Дуэль: 5

Травология (Тыквы): 5

История магии: 4

Уход за магическими существами: 10

Теория магии: 3

Магловедение: 3

Музыка (флейта): 3

Наблюдательность: 7

Зельеварение: 6

Репутация (Орден Феникса): 8

Вожделение (Мотоцикл): 4

Схватка (Ярость): 6

Скрытность: 4

Слежение: 8

Трансфигурация: 5

Любопытные факты (Магические существа): 5

Примечательные заклинания:

Агуаменти

Энгорги

Инсендио

Артефакты

Зонтик

Хотя палочка Хагрида была уничтожена, он спрятал обломки в зонтик. Он всё ещё может творить заклинания, но «зонтик» добавляет +3 к **сложности** любого заклинания, даже которое он освоил.

Летающий мотоцикл

Дядя Гарри, Сирнус Блэк, подарил Хагриду свой мотоцикл перед тем, как его посадили в Азкабан. Мотоцикл может летать со скоростью 4D+2 и имеет коляску для перевозки одного пассажира.

Происхождение от великанов

Будучи на половину великаном, Хагрид обладает повышенной выносливостью наряду с определённой степенью сопротивления магическому урону. При сопротивлении любому типу урона, включая физические повреждения, урон от рукотворных и природных ядов и токсинов, а также от любых магических атак, Хагрид применяет естественную защиту (5D).

ПРЕПОДАВАТЕЛЬСКИЙ СОСТАВ ХОГВАРТСА

В Хогвартсе работает около четырнадцати преподавателей. К ним относятся Батшеда Баббллинг (Изучение древних рун), Катберт Бинс (История магии), Чарити Бербидж (Магловедение), Аврора Синистра (Астрономия) и Септима Вектор (Нумерология).

Те, кого мы знаем лучше всего (представленные здесь) являются учителями, а также главами четырёх факультетов; Минерва МакГонаггалл (Трансфигурация и глава Гриффиндора), Северус Снейп (Зельеварение и глава Слизерина), Филиус Флитвик (Чары и глава Когтеврана) и Помона Стебль (Травология и глава Пуффендуя). Хотя Гарри, Рон и Гермиона боялись её уроков, Сивилла Трелони (Прорицание) также играла значительную роль в событиях. Её предсказания часто оказывались верными, хотя зачастую это было далеко неочевидно.

Другую важную роль играл профессор Защиты от Тёмных искусств. Должность, которую, как полагают, проклял лорд Волан-де-Морт после того, как ему не удалось её получить. Конечно, ни один профессор не прослужил на этой должности больше года. Первый наставник Гарри, Квиринус Квиррелл, был не только неэффективен, но и одержим Волан-де-Мортом. Его второй преподаватель, Златопуст Локонс, оказался шарлатаном, который пытался стереть память Гарри. Их преемник, Римус Люпин, был гораздо более симпатичным и компетентным, но, к сожалению, ещё более проклятым.

Минерва МакГонаггалл

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1947–1954)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Преподаватель Трансфигурации

Живучесть: 7

Скорость: 9

Сообразительность: 8

Знания: 7

Сосредоточенность: 9

Навыки:

Изучение древних рун: 9

Полномочия (Дисциплина): 7

Баланс: 6

Полёт на метле: 9

Чары: 7

З.О.Т.И.: 8

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 9

История магии: 7

Теория магии: 8

Наблюдательность: 8

Зельеварение: 7

Репутация (Хогвартс): 9

Стратегия: 7

Трансфигурация: 10

Примечательные заклинания:

Анимэ (Кошка)

Экспекто патронум (Кошка)

Пиертогум Локомотор

Сонорус

Северус Снейп

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1962–1969)

Факультет: Слизерин

Звания: Специалист по волшебному
зельеварению

Живучесть: 7

Скорость: 7

Сообразительность: 9

Знания: 7

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Полномочия (Дисциплина): 7

Полёт на метле: 6

Чары: 7

Хитрость (Двойной агент): 9

З.О.Т.И.: 8

Тёмные искусства: 9

Дуэль: 7

История магии: 7

Наблюдательность: 9

Окклюменция: 10

Зельеварение: 10

Репутация (Хогвартс): 8

Стратегия (Шпионаж): 8

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (Лань)

Полёт

(**Особое:** *Может свободно летать со скоростью 3D*)

Легилименс

Сектумсемпра

Вулнера Санентур

Филиус Флитвик

Происхождение: Частично-гоблин

Школа: Хогвартс (1946–1952)

Факультет: Когтевран

Звания: Преподаватель Чар

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 7

Знания: 7

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Искусство (Хоровая музыка): 7

Полномочия (Преподавание): 6

Полёт на метле: 5

Чары: 10

З.О.Т.И.: 9

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 9

История магии: 7

Теория магии: 7

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Хогвартс): 7

Стратегия (Дуэль): 7

Трансфигурация: 8

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (НГ)

Протего

Протего Хоррибилис

Помона Стебль

Происхождение: Полукровка
Школа: Хогвартс (1955–1962)
Факультет: Пуффендуй
Звания: Преподаватель Травологии

Живучесть: 5
Скорость: 5
Сообразительность: 6
Знания: 7
Сосредоточенность: 7

Навыки:
Астрономия: 5
Полномочия (Преподавание): 6
Полёт на метле: 4
Чары: 7
Травология: 10
З.О.Т.И.: 6
Тёмные искусства: 6
Дуэль: 5
История магии: 6
Магловедение: 4
Зельеварение: 8
Репутация (Хогвартс): 7
Слежение: 5
Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:
Диффиндо
Инсендио
Экспекто патронум (НТ)
Ридикулус

Сивилла Трелони

Происхождение: Полукровка
Школа: Хогвартс (1971–1977)
Факультет: Когтевран
Звания: Профессор Прорицания

Живучесть: 3
Скорость: 4
Сообразительность: 5
Знания: 6
Сосредоточенность: 4

Навыки:
Изучение древних рун: 6
Астрономия: 7
Полномочия (Преподавание): 5
Баланс: 2
Полёт на метле: 2
Чары: 7
З.О.Т.И.: 6
Тёмные искусства: 3
Прорицание (Видения): 8
Дуэль: 6
Травология: 6
История магии: 7
Уход за магическими существами: 5
Наблюдательность: 5
Зельеварение: 5
Репутация (Наследие): 5
Трансфигурация: 4
Любопытные факты (Пророчества): 6

Примечательные заклинания:
Экспекто патронум (НТ)

Квиринус Квиррелл

Происхождение: Полукровка
Школа: Хогвартс (1981–1988)
Факультет: Когтевран
Звания: Профессор З. О.Т.И.
(ранее Магловедения)

Живучесть: 3
Скорость: 4
Сообразительность: 5
Знания: 6
Сосредоточенность: 6

Навыки:
Полномочия (Преподавание): 4
Полёт на метле: 6
Чары (Защитные): 7
З.О.Т.И.: 7
Тёмные искусства: 6
Дуэль: 6
Травология: 6
Уход за магическими существами (Тролли): 6
Магловедение: 8
Зельеварение: 6
Репутация (Хогвартс): 4
Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:
Сглаз метлы Вспыхни
Экспекто патронум (НТ)
Флиппендо
Инкарцерио

Златопуст Локонс

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1975–1982)

Факультет: Когтевран

Профессия: Писатель

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 6

Знания: 7

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Искусство (Груд писателя): 6

Полёт на метле: 6

Чары (Чары памяти): 6

Хитрость (Самореклама): 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 4

Травология (Уход за волосами): 6

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (журнал «Ведьмин досуг»): 8

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Аларте Аскендаре

Обливиэйт

Добби

Происхождение: Домовой эльф

Звания: Домовой эльф Хогвартса (бывший
домовой эльф Малфоев)

Живучесть: 5

Скорость: 5

Сообразительность: 6

Знания: 3

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Искусство (Кулинария): 6

Баланс: 7

Чары: 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 5

Травология: 6

История магии: 6

Уход за магическими существами: 7

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 6

Репутация: 5

Скрытность: 7

Трансфигурация: 2

Любопытные факты (Прислуга): 6

Примечательные заклинания:

Трансгрессия†

Флиппендо

Локомотор

†Трансгрессия домового эльфа не подвержено
влиянию Антитрансгрессионных и других
защитных чар.

Магам Пинс

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс

Факультет: Когтевран

Звания: Библиотекарь

Живучесть: 4

Скорость: 5

Сообразительность: 5

Знания: 8

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Изучение древних рун: 8

Архивариус: 10

Полёт на метле: 6

Чары: 7

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 5

Магловедение: 7

Зельеварение: 6

Репутация (Хогвартс): 6

Трансфигурация: 6

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (НГ)

Квиетус

Магам Помфри

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс

Факультет: Гриффиндор

Звания: Школьная целительница Хогвартса

Живучесть: 5

Скорость: 5

Сообразительность: 7

Знания: 6

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Алхимия: 3

Чары (Целительные): 7

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 3

Травология: 7

Магловедение: 5

Наблюдательность (Диагностика): 5

Зельеварение (Целебные): 6

Репутация (Хогвартс): 7

Стратегия (Установление очерёдности оказания медицинской помощи): 5

Трансфигурация: 6

Примечательные заклинания:

Анапнео

Брахиям Эмендо

Эпискен

Ферула

Ренервейт

Вулнера Санентур

Аргус Филч

Происхождение: Сквиб (Человек, рождённый в семье волшебников, но совершенно лишенный магических способностей)

Школа: Нет

Звания: Смотритель Хогвартса

Живучесть: 4

Скорость: 3

Сообразительность: 3

Знания: 6

Сосредоточенность: 0

Навыки:

Искусство (Ведение домашнего хозяйства): 7

Баланс: 4

Ремесло (Ремонт): 5

Право (Школьные правила): 5

Наблюдательность (Патруль): 6

Репутация (Хогвартс): 1

Миссис Норрис

Происхождение: Кошка

Живучесть: 2

Скорость: 8

Сообразительность: 5

Знания: —

Сосредоточенность: —

Навыки:

Слежение: 8

ЗАПРЕТНЫЙ ЛЕС

Запретный лес, также известный как Тёмный лес, граничит с территорией школы Хогвартс. Сень древних деревьев скрывает множество секретов и служит домом для разнообразных созданий, в том числе единорогов, фестралов, гиппогрифов, багберов, лукотрусов и оборотней. В лесу также обитает колония кентавров. Один из кентавров, Флоренц, позже будет преподавать Прорицание в Хогвартсе.

Многие обитатели леса находятся там из-за Хагрида. Колония акромантулов с их отцом, Арагогом, который когда-то был любимцем Хагрида, гигантский трёхголовый пёс по кличке Пушок, выигранный Хагридом в карточной игре и использовавшийся для охраны философского камня, и сводный брат Хагрида Грохх, маленький (всего семь метров ростом) простодушный великан.

Одним из самых странных обитателей леса является светло-голубой Форд Англия 105Е Делюкс, который был зачарован Артуром Уизли для полётов, становится невидимым и имеет удивительно вместительный багажник. Машина была «одожена» Роном и Гарри для поездки в Хогвартс. После неудачной посадки потрепанный «Форд Англия», скособоcheвишись, направился в Запретный лес, где, как полагают, до сих пор скитается.

Арагог

Происхождение: Акромантул

Живучесть: 16

Скорость: 8

Сообразительность: 7

Знания: 6

Сосредоточенность: 5

Страх: 16

Навыки:

Схватка (Обман): 4

Репутация (Колония пауков): 6

Стратегия: 4

Клык Арагога содержит высокотоксичный яд (6D урона). Яд акромантула считается очень ценным. Цена на чёрном рынке составляет 100 галлеонов за пинту).

Флоренц

Происхождение: Кентавр

Живучесть: 14

Скорость: 12

Сообразительность: 8

Знания: 8

Сосредоточенность: 7

Страх: 5

Навыки:

Астрономия: 9

Баланс: 5

Прорицание (Астрология): 7

Травология: 7

История магии: 3

Уход за магическими существами: 7

Наблюдательность: 8

Репутация (Кентавры): 3

Схватка (Копыто): 6

Слежение (Лес): 7

Грохх

Происхождение: полувеликан

Живучесть: 20

Скорость: 4

Сообразительность: 2

Знания: 3

Сосредоточенность: 1

Страх: 12

Навыки:

Наблюдательность: 3

Схватка (Сила): 6

Форд Англия

Происхождение: Зачарованный автомобиль

Живучесть: 15

Скорость: 20

Сообразительность: 4

Знания: —

Сосредоточенность: —

Навыки:

Сокрытие (Невидимость): 8

Схватка: 8

Слежение: 7

Чары:

Полёт (Скорость 3D+1)

Режим невидимости

Капациус Экстремис (багажник)

Пушок

Происхождение: Собака (трёхголовая)

Живучесть: 16

Скорость: 10

Сообразительность: 6

Знания: —

Сосредоточенность: —

Навыки:

Схватка (Челюсти): 7

Слежение (Нюх): 6

Большая слабость Пушка — погружается в глубокий сон под звуки музыки.

ОРДЕН ФЕНИКСА

Орден Феникса был тайным обществом, основанным Альбусом Дамблдором для противостояния лорду Волан-де-Морту и его Пожирателям смерти. Первоначальный Орден был создан в 1970-х годах после возвращения Волан-де-Морта в Англию и его кампании по захвату Министерства магии. Орден сотрудничал с Министерством, чтобы противостоять Тёмному лорду и его последователям, и сыграл решающую роль в Первой магической войне.

Орден распался, но был вновь создан в 1995 году после того, как Гарри Поттер сообщил Дамблдору о возвращении лорда Волан-де-Морта. Министерство отказалось признать, что Тёмный лорд вернулся, поэтому Орден действовал в одиночку, защищая Гарри и противостоя планам Волан-де-Морта. После битвы в Отделе тайн между Орденом, Армией Дамблдора и Пожирателями смерти Министерство, наконец, было вынуждено признать правду, но слишком поздно, чтобы остановить Волан-де-Морта, уже взявшего под свой контроль Министерство. Орден оставался подпольным сопротивлением, пытаясь защитить маглов и быть оплотом правды в худшие дни Второй магической войны.

Они ответили на призыв к оружию Армии Дамблдора 2 мая 1998 года. Сражались с Волан-де-Мортом и его Пожирателями смерти в решающей битве за Школу чародейства и волшебства Хогвартс.

Сириус Блэк

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1971–1978)

Факультет: Гриффиндор

Роль: Дилетант

Живучесть: 5

Скорость: 7

Сообразительность: 8

Знания: 5

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Полёт на метле: 6

Чары: 7

Хитрость (Побег): 7

Ремесло (Механика): 5

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 8

Уход за магическими существами: 7

Наблюдательность (Дедукция): 8

Зельеварение: 7

Репутация (Орден Феникса): 7

Верховая езда (Мотоцикл): 6

Схватка: 7

Стратегия (Предпринимательство): 4

Трансфигурация: 8

Примечательные заклинания:

Анимэ (Большая чёрная собака)

Экспекто патронум (НТ)

Мобиликорпус

Протего

Римус Люпин

Происхождение: Полукровка

Ликантроп (Оборотень)*

Школа: Хогвартс (1971–1978)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Профессор

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 6

Знания: 7

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Полномочия (Преподавание): 7

Полёт на метле: 7

Чары: 5

З.О.Т.И.: 10

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 8

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Орден Феникса): 6

Стратегия (Предпринимательство): 4

Трансфигурация: 9

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (Волк)

Ферула

Гомункуловы чары

Мобиликорпус

Упаковывающие чары

Ридикулус

Ваддивази

*Описание оборотня см. на стр. 64

Аластор Грюм

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс

Факультет: Неизвестен

Профессия: Мракоборец в отставке

Живучесть: 7

Скорость: 5

Сообразительность: 9

Знания: 7

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Полномочия (Запутывание): 7

Баланс: 6

Полёт на метле: 7

Чары: 8

Соккрытие: 8

З.О.Т.И.: 9

Тёмные искусства: 6

Маскировка: 6

Дуэль: 9

Травология: 7

Наблюдательность (Паранойя): 8

Зельеварение: 7

Репутация (Министерство): 6

Схватка: 7

Скрытность: 5

Стратегия (Тёмные волшебники): 6

Слежение: 9

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Дезиллюминационное заклинание

Экспекто патронум (НТ)

Мимбл Вимбл

Ридикулус

Нимфадора Тонкс

Происхождение: Полукровка

Метаморфomag

(может мгновенно менять внешность)

Школа: Хогвартс (1984–1991)

Факультет: Пуффендуй

Профессия: Мракоборец

Живучесть: 6

Скорость: 8

Сообразительность: 7

Знания: 6

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Баланс: 6

Полёт на метле: 7

Чары: 7

Сокрытие: 9

З.О.Т.И.: 9

Тёмные искусства: 6

Маскировка (Метаморф): 10

Прорицание: 7

Дуэль: 8

Травология: 6

Наблюдательность (Дедукция): 7

Зельеварение: 7

Репутация (Министерство): 6

Схватка: 6

Скрытность: 7

Слежение: 8

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Эпискен

Экспекто патронум (Заяц)

Наземникус Флетчер

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс

Факультет: Неизвестен

Профессия: Торговец магическими артефактами

Живучесть: 5

Скорость: 8

Сообразительность: 9

Знания: 6

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Искусство (Сделки): 7

Баланс: 4

Полёт на метле: 4

Чары: 6

Хитрость: 7

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 5

Дуэль: 5

Травология: 4

Музыка (Композиция): 5

Наблюдательность: 8

Зельеварение: 7

Скрытность: 8

Трансфигурация: 6

Любопытные факты (Артефакты): 6

Примечательные заклинания:

Алохомора

Экспекто патронум (НТ)

Релашно

МИНИСТЕРСТВО МАГИИ

Министерство магии (М. М.) является руководящим органом магического сообщества Великобритании и Ирландии. Оно отвечает за соблюдение магических законов и за сокрытие волшебного мира от магловских глаз.

Министерство возглавляет Министр магии, который курирует семь отделов: Отдел магических происшествий и катастроф, Отдел регулирования магических популяций и контроля над ними, Отдел международного магического сотрудничества, Отдел магического транспорта, Отдел магических игр и спорта, Отдел тайн и Отдел магического правопорядка. Министр магии также контактирует с магловским премьер-министром в случае крайней необходимости.

Отдел магического правопорядка — это, безусловно, самый крупный отдел министерства, и все остальные отделы (за исключением Отдела тайн) ему подчинены. Правоохранительные органы включают: Мракоборческий центр (Мракоборцы — это высококвалифицированные офицеры-специалисты, расследующие преступления, связанные с Тёмными искусствами, и задерживают тёмных волшебников) и Сектор борьбы с неправомерным использованием магии, где работает Артур Уизли.

Корнелиус Фадж

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс

Факультет: Неизвестен

Звания: Министр магии

Живучесть: 3

Скорость: 2

Сообразительность: 7

Знания: 6

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Чары: 5

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 6

Право (Бюрократия): 7

Магловедение: 3

Зельеварение: 6

Репутация (Министерство магии): 10

Стратегия (Политика): 5

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (НТ)

Сонорус

Барти Крауч, старший

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс

Факультет: Гриффиндор

Звания: Глава отдела Международного магического сотрудничества

Живучесть: 4

Скорость: 3

Сообразительность: 8

Знания: 8

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Изучение древних рун: 8

Чары: 5

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 6

Языки: 8*

Право (Не допускающий отклонений): 8

Магловедение: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Министерство магии): 8

Стратегия (Политика): 7

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (НТ)

Импернус

Обливиэйт

Портус

Остолбеней

Людовик Бэгмен

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс

Факультет: Гриффиндор

Звания: Глава отдела волшебных игр и спорта

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 5

Знания: 4

Сосредоточенность: 4

Навыки:

Полномочия (Комментатор): 6

Полёт на метле (Загонщик): 8

Чары: 6

Хитрость (Убалтывание): 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 4

Дуэль: 6

Наблюдательность: 5

Зельеварение: 4

Репутация (Спортивная звезда): 8

Стратегия (Квиддич): 7

Трансфигурация: 5

Примечательные заклинания:

Сонорус

Кингсли Бруствер

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс

Факультет: неизвестен

Звания: Мракоборец

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 9

Знания: 6

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Полномочия (Командование): 7

Баланс: 6

Полёт на метле: 9

Чары: 8

Сокрытие: 8

З.О.Т.И.: 9

Тёмные искусства: 6

Маскировка: 6

Дуэль: 10

Травология: 7

Магловедение: 8

Наблюдательность: 9

Зельеварение: 7

Репутация (Министерство): 8

Схватка: 6

Скрытность: 7

Стратегия (Тёмные волшебники): 6

Слежение: 9

Трансфигурация: 8

Примечательные заклинания:

Экспекто патронум (Рысь)

Обливиэт

Долорес Амбридж

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс

Факультет: Слизерин

Звания: Старший заместитель министра магии

Живучесть: 5

Скорость: 6

Сообразительность: 5

Знания: 6

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Баланс: 6

Полёт на метле: 3

Чары: 5

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 6

Травология: 4

История магии: 6

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 4

Репутация (Министерство магии): 6

Трансфигурация: 4

Примечательные заклинания:

Бомбарда (Максима)

Круциатус

Экспекто патронум (Кошка)

Инкарпоро

Инсендио

Протего

Остолбеней

Лорд Волан-Де-Морт

Том Марволо Реддл (родился 31 декабря 1926 года), позже известный как лорд Волан-де-Морт (также известный как Сам-Знаешь-Кто, Тот-Кого-Нельзя-Называть или Тёмный лорд) — английский волшебник-полукровка, считавшийся самым могущественным и опасным тёмным волшебником всех времён.

Реддл учился в Школе чародейства и волшебства Хогвартс, где его распределили на факультет Слизерин. К концу своего пребывания в Хогвартсе он приступил к поискам бессмертия.

В шестнадцать лет он разделил свою душу на восемь фрагментов и вложил каждый фрагмент в предмет — или крестраж.

Он не может быть уничтожен, пока существуют укрытые в разных местах крестражи. Он отказался от своего магловского имени и стал самопровозглашённым лордом Волан-де-Мортом (анаграмма его имени, данного ему при рождении). Волан-де-Морт командовал огромной армией волшебников и тёмных созданий, совершал бесчисленные убийства и зверства и почти завоевал волшебный мир, прежде чем, наконец, потерпел поражение от руки Гарри Поттера.

Лорд Волан-Де-Морт

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1938)

Факультет: Слизерин

Звания: Тёмный лорд

Живучесть: 7

Скорость: 8

Сообразительность: 10

Знания: 9

Сосредоточенность: 11

Навыки:

Алхимия: 8

Изучение древних рун: 8

Исследования древности: 7

Архивариус: 8

Нумерология: 8

Астрономия: 7

Полномочия (Лидерство): 10

Баланс: 7

Полёт на метле: 4

Чары (Тёмные): 10

Хитрость (Обман): 8

Сокрытие: 7

Ремесло: 7

Тёмные искусства: 12

З.О.Т.И.: 10

Маскировка (Актёрское мастерство): 9

Прорицание: 5

Дуэль: 10

Травология: 7

История магии: 9

Право: 7

Уход за магическими существами

(Тёмные создания): 7

Теория магии (Создание заклинаний): 10

Магловедение: 7

Наблюдательность: 9

Окклюменция: 11

Зельеварение: 12

Репутация (Тёмные искусства): 10

Стратегия (Дьявольская): 9

Схватка: 6

Скрытность: 9

Трансфигурация: 10

Телепортация: 9

Знание волшебных палочек: 7*

Примечательные заклинания:

Алохомора

Трансгрессия

Авада Кедавра

Круциатус

Дезиллюминационное заклинание

Экспеллиармус

Чары ложной памяти

Адское пламя

Полёт

(Особое: Может свободно летать со скоростью 3D)

Имперно

Инсендио

Легилименция

Проклятие молнии

(Особое: стреляет молнией высоко в небо)

Мобиликорпус

Мортмордэ

Некромантия

(Особое: может поднимать мёртвые тела в качестве инферналов. См. стр. 63)

Обливиэйт

Одержимость

(Особое: может овладеть телом другого создания. Возможно сопротивляться так же, как проклятию Имперно. См. стр. 41)

Протего

Силенцио

Сонорус

Табу

Вингардиум Левиоса

Крестражи

Фрагменты души Волан-де-Морта вложенные в предметы (крестражи). Даже если его тело будет убито, сущность Волан-де-Морта будет жить до тех пор, пока не будут уничтожены все крестражи. В форме духа, Волан-де-Морт обладает нулевой Живучестью и не имеет никаких физических способностей.

*Имеет возможность использовать палочки других волшебников без штрафа. Уменьшает бонус верности любой палочки на шесть.

ПОЖИРАТЕЛИ СМЕРТИ

Питер Петтигрю

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1971)

Факультет: Гриффиндор

Звания: Пожиратель смерти

Живучесть: 4

Скорость: 6

Сообразительность: 5

Знания: 6

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Полёт на метле: 4

Чары: 6

Хитрость (Побег): 8

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 6

Наблюдательность: 8

Зельеварение: 7

Репутация (Пожиратели смерти): 6

Скрытность: 8

Стратегия (Выживание): 7

Трансфигурация: 7

Универсальность палочки*

Примечательные заклинания:

Анимаг (Крыса)

Авада Кедавра

Вспыхни

Инкарцерио

Остолбеней

*Уменьшает бонус верности палочки на пять баллов.

Беллатриса

Лестрейндж

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс (1962)

Факультет: Слизерин

Звания: Пожиратель смерти

Живучесть: 7

Скорость: 8

Сообразительность: 9

Знания: 7

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Искусство (Пытка): 9

Полномочия (Лидерство): 7

Полёт на метле: 8

Чары: 8

З.О.Т.И.: 8

Тёмные искусства: 9

Дуэль: 8

Наблюдательность: 7

Окклюменция: 9

Зельеварение: 6

Репутация (Волан-де-Морт): 9

Стратегия (Планирование): 7

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Акцио

Авада Кедавра

Круциатус

Легилименс

Протего

Остолбеней

Барти Крауч, младший

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1962)

Факультет: Слизерин

Звания: Пожиратель смерти

Живучесть: 8

Скорость: 7

Сообразительность: 9

Знания: 8

Сосредоточенность: 9

Навыки:

Искусство (Актёрское мастерство): 9

Полёт на метле: 7

Чары: 8

З.О.Т.И.: 8

Тёмные искусства:

9 Маскировка: 10

Дуэль: 10

Наблюдательность: 8

Окклюменция: 9

Зельеварение: 7

Репутация (Волан-де-Морт): 8

Стратегия (Планирование): 8

Трансфигурация: 8

Примечательные заклинания:

Акцио

Авада Кедавра

Конфундус

Круциатус

Легилименс

Мортмортаре

Портус

Люциус Малfoy

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс (1865)

Факультет: Слизерин

Звания: Пожиратель смерти

Живучесть: 6

Скорость: 7

Сообразительность: 8

Знания: 8

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Полномочия (Аристократические): 7

Полёт на метле: 6

Чары: 7

З.О.Т.И.: 8

Тёмные искусства: 9

Дуэль: 7

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 8

Репутация (Чистокровный): 8

Стратегия: 9

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Авада Кедавра

Круциатус

Имперно

Протего

Нарцисса Малfoy

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс (1866)

Факультет: Гриффиндор

Роль: Аристократка

Живучесть: 7

Скорость: 8

Сообразительность: 9

Знания: 7

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Полномочия (Аристократические): 6

Полёт на метле: 7

Чары: 8

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 8

Дуэль: 7

Наблюдательность: 7

Окклюменция: 8

Зельеварение: 6

Репутация (Чистокровный): 8

Верховая езда: 5

Стратегия (Планирование): 7

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Непреложный обет

Фенрир Сивый

Происхождение: Полукровка

Школа: Неизвестно

Факультет: Неизвестен

Звания: Оборотень

Живучесть: 13

Скорость: 12

Сообразительность: 9

Знания: 4

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Искусство (Актёрское мастерство): 5

Полномочия (Страх): 9

Баланс: 7

Чары: 6

Хитрость (Обман): 6

З.О.Т.И.: 6

Тёмные искусства: 7

Маскировка: 6

Дуэль: 8

Наблюдательность: 9

Зельеварение: 3

Репутация (Вола́н-де-Морт): 8

Стратегия: 7

Слежение (Нюх): 8

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Экспеллиармус

Протего

Амикус Кэрроу

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс

Факультет: Слизерин

Звания: Пожиратель смерти

Живучесть: 5

Скорость: 4

Сообразительность: 5

Знания: 4

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Полномочия (Преподавание): 6

Баланс: 5

Полёт на метле: 4

Чары: 6

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 8

Дуэль: 6

Наблюдательность: 4

Зельеварение: 5

Репутация (Волан-де-Морт): 5

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Авада Кедавра

Круциатус

Адское пламя

Антонин Долохов

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс

Факультет: Слизерин

Звания: Пожиратель смерти

Живучесть: 7

Скорость: 6

Сообразительность: 6

Знания: 6

Сосредоточенность: 8

Навыки:

Баланс: 5

Полёт на метле: 5

Чары: 7

З.О.Т.И.: 8

Тёмные искусства: 9

Дуэль: 9

Теория магии: 7

Наблюдательность: 5

Зельеварение: 6

Репутация (Волан-де-Морт): 7

Трансфигурация: 8

Примечательные заклинания:

Акцио

Авада Кедавра

Круциатус

Проклятие Долохова

(Особое: Наносит урон 8D+8. Урон уменьшается вдвое (в случае невербального сотворения)

Экспульсо

Импедимента

Инкарпоро

Таранталлегра

Уолген Макнейр

Происхождение: Чистокровный

Школа: Хогвартс

Факультет: Слизерин

Звания: Пожиратель смерти

Живучесть: 6

Скорость: 5

Сообразительность: 5

Знания: 4

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Баланс: 6

Полёт на метле: 4

Чары: 6

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 7

Право: 3

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 5

Репутация (Волан-де-Морт): 6

Схватка (Гонор): 6

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Авада Кедавра

Круциатус

КОСОЙ ПЕРЕУЛОК

Косой переулок — это вымышленный бульваром торговый район, расположенный в Лондоне за баром «Дырявый котёл» на Чаринг-Кросс-Роуд. Для маглов бар выглядит как обшарпанная полуразвалившаяся витрина между книжным магазином и магазином звукозаписи, но за его задним двором раскинулся Центр волшебных товаров — предприятия, которые могут предоставить всё необходимое ученику Хогвартса, и многое другое. Магазины, расположенные в Косом переулке, включают магазин Олливандера, широко известного лучшего мастера волшебных палочек в Великобритании (если не во всём мире), и «Мантии на все случаи жизни» мадам Малкин, где ученики Хогвартса получают свою школьную форму, а волшебницы и волшебники могут приобрести мантии на любой вкус. Если вы устали от прогулки по магазинам, мы можем порекомендовать вам отдохнуть в кафе-мороженом Флориана Фортескью.

В Косом переулке есть несколько известных волшебных учреждений, включая Волшебный банк «Гринготтс», где гоблины хранят деньги волшебного мира, и главный офис «Ежедневного Пророка». «Пророк» — самая читаемая волшебная газета в Британии. Предпочитающая скандал фактам. Он часто предвзят и дико неточен, как выразилась его корреспондентка Рита Скитер.

Гаррик Олливандер

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс

Факультет: Когтевран

Профессия: Мастер волшебных палочек

Живучесть: 3

Скорость: 4

Сообразительность: 7

Знания: 9

Сосредоточенность: 7

Навыки:

Изучение древних рун: 6

Чары: 8

Ремесло (Волшебные палочки): 9

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 7

Дуэль: 6

История магии: 6

Теория магии: 8

Зельеварение: 6

Репутация (Мастер волшебных палочек): 8

Стратегия (Предпринимательство): 5

Трансфигурация: 7

Волшебные палочки: 10

Универсальность палочки*

Примечательные заклинания:

Авис

Экспекто патронум (НТ)

Орхидеус

*Уменьшает бонус верности палочки на пять баллов.

Флориан Фортескью

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс

Факультет: Неизвестен

Профессия: Владелец кафе-мороженого Флориана Фортескью.

Живучесть: 4

Скорость: 4

Сообразительность: 6

Знания: 6

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Исследования древности: 6

Искусство (Кондитер): 7

Чары: 6

З.О.Т.И.: 5

Тёмные искусства: 3

Дуэль: 4

Травология: 6

История магии (Средневековые сожжения ведьм): 6

Зельеварение: 6

Репутация (Косой переулок): 7

Стратегия (Бизнес): 5

Трансфигурация: 7

Примечательные заклинания:

Коловария

Чары заморозки огня

Заклинание Подзаправки

Экскуро

Мадам Малкин

Происхождение: Чистокровная

Школа: Хогвартс

Факультет: Гриффиндор

Профессия: Владелица магазина “Мантии на все случаи жизни”

Живучесть: 3

Скорость: 3

Сообразительность: 5

Знания: 4

Сосредоточенность: 6

Навыки:

Искусство (Декорирование): 7

Полёт на метле: 4

Чары: 6

Ремесло (Пошив одежды): 7

З.О.Т.И.: 4

Травология (Красители): 5

Зельеварение: 5

Репутация (Косой переулок): 6

Стратегия (Предпринимательство): 6

Трансфигурация: 6

Примечательные заклинания:

Диффиндо

Экспекто патронум (НТ)

Репаро

Тергео

Крюкохват

Происхождение: Гоблин

Место работы: Волшебный банк «Гринготтс»

Профессия: Банковский служащий

Живучесть: 6

Скорость: 5

Сообразительность: 9

Знания: 7

Сосредоточенность: 6

Страх: 3

Навыки:

Чары: 7

Ремесло (Чеканка монет): 8

З.О.Т.И.: 7

Тёмные искусства: 6

Дуэль: 7

Репутация (Гринготтс): 6

Стратегия (Предпринимательство): 8

Трансфигурация: 8

Примечательные заклинания:*

Систем Аперно

Коллопортус

Дефодио

Охранные чары

**Эквиваленты гоблинской магии*

Рита Скитер

Происхождение: Полукровка

Школа: Хогвартс (1986)

Факультет: Слизерин

Профессия: Корреспондент (Сбор сплетен)

Живучесть: 3

Скорость: 4

Сообразительность: 6

Знания: 7

Сосредоточенность: 5

Навыки:

Искусство (Груд журналиста): 7

Полёт на метле: 4

Чары: 5

Хитрость: 6

З.О.Т.И.: 4

Тёмные искусства: 4

Травология: 5

История магии: 6

Уход за магическими существами: 7

Наблюдательность: 6

Зельеварение: 6

Репутация (Ежедневный пророк): 6

Трансфигурация: 6

Любопытные факты (Скандал): 6

Примечательные заклинания:

Анимэг (Жук)

Эспекто патронум (НТ)

Инсендио

Локомотор



Краткие правила



Бросок атаки	Нацеливаемое заклинание		Дуэль		Вооружённая / Безоружная атака		Дистанционное оружие	
	1D + Сообразительность + Навык (Чары, Тёмная магия, Трансфигурация и т. д.)		1D + Сообразительность + Дуэль		1D + Живучесть + Схватка		1D + Сообразительность + Схватка	
Встречный бросок защиты	Уклонение		Уклонение		Уклонение		Уклонение	
	Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность		Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность		Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность		Бросок защиты 1D + Скорость + Сообразительность	
	Щитовые чары (Протего)§		Щитовые чары (Протего)§		Щитовые чары (Протего)§		Щитовые чары (Протего)§	
	Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары		Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары		Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары		Бросок защиты 1D + Сообразительность + Чары	
					Блокирование (Вооружённых / Безоружных атак) Бросок защиты 1D + Живучесть + Схватка		Блокирование (щит) Бросок защиты 1D + Скорость + Схватка	
Модификаторы	Штрафы от повреждений		Штрафы от повреждений		Штрафы от повреждений		Штрафы от повреждений	
	Штрафы от дистанции						Штрафы от дистанции	
	Сложность заклинания		Сложность заклинания					
	Магические штрафы		Магические штрафы					
Модификаторы целевого значения атакующего	Штрафы от повреждений		Штрафы от дистанции		Сложность заклинания		Магические штрафы	
	Физические	штраф*	Психические	Укрытая цель**	Текущая сложность заклинания (Подробности на стр. 32)		Невербальное заклинание	+6 Добавляет бонус +5 к броску Инициативы
	Потрёпаны	+1	Встревожены	Удалённая цель	9 12 9 15 12 9 18 15 12 21 18 15		Использование палочки другой волшебницы	+2 + бонус верности от материала палочки
	Ушиблены	+2	Растеряны	Бегущая цель	Если вы освоили заклинание (заполнили все ячейки), то сложность будет равна нулю.		Повреждённая палочка	+5
	Окровавлены	+3	Истощены	Атака на бегу			Сотворение заклинания без палочки	+9
	Сломаны	+5	В замешательстве	Летающая цель				
	Обессилены	+7	Бредите	Быстро летящая цель				
	Бездыханны	X	Безумны					

§ Заклинание Протего должно быть освоено

* Если защищающийся также имеет повреждения, используйте разницу. Если защищающийся ранен больше, чем атакующий, то уменьшите целевое значение атакующего.
** Укрытие за физическим объектом, дымом, темнотой и т. д. Рассказчица добавляет от +1 до +5 по своему усмотрению в зависимости от степени укрытия.
*** Например, на высокоскоростной спортивной метле. Некоторые магические существа, такие как драконы, также могут соответствовать этим скоростям.





Краткие правила



1D + Характеристика + Навык		Броски урона		Урон против 1D + Живучесть		Урон от взрыва	
Сложность	Целевое значение	Оружие	Урон	Бросок урона < Бросок Живучести	Без повреждений	Бросок урона < Твёрдости	Опалено
Элементарная	3*	Кулак/Удар	Живучесть	Бросок урона => Бросок Живучести	1 Круг	Бросок урона => Твёрдости	Повреждено: Значительная пробойна. Любой, кто находится в пределах метра от цели, получает 2D урона.
Простая	6	Рогатка	1D + Сообразительность				
		Посох	1D+2 + Живучесть				
		Нож	2D + Скорость				
Замысловатая	12	Меч-трость	2D+1 + Скорость				
		Меч	2D+2 + Живучесть	Бросок урона => 2x Бросок Живучести	2 Круга Бросок 1D + Живучесть от потери сознания. Целевое значение = 3 + текущий штраф от состояний.	Бросок урона => 2x Твёрдости	Раскурочено: Как минимум на 50% разрушено. Любой, кто находится в пределах двух метров от цели, получает 3D урона.
Каверзная	15	Трезубец	2D+3 + Живучесть				
		Топор	2D+5 + Живучесть				
Грандиозная	18	Лук	3D + Скорость				
		Арбалет	3D+2 + Скорость	Бросок урона => 3x Бросок Живучести	3 Круга Бросок 1D + Живучесть от потери сознания. Целевое значение = 6 + текущий штраф от состояний.	Бросок урона => 3x Твёрдости	Уничтожено: Разрушено на 100%. Любой, кто находится в пределах трёх метров от цели, получает 6D урона.
Пугающая	21	Мункетон	3D+3 + Сообразительность				
Недостижимая	25	Пушка	5D + Сообразительность				
Определение результата		Нацеливаемые заклинания		Время восстановления		Твёрдость материала	
Бросок < ½ Сложности	Постыдный провал	Авада Кедavra	Смерть	1 Круг	Секунды	Тонкая древесина и металл (бытовая мебель, крепления и фурнитура)	10
Бросок < Сложности	Провал	Баубиллиус	3D + Сосредоточенность	2 Круг	Минуты	Прочное дерево и металл (прочная дверь, сейф)	20
Бросок => Сложности	Успех	Вердимиллиус	3D + Сосредоточенность	3 Круг	Часы	Кирпич и брус (дом, деревянный пол)	30
Бросок => 2x Сложности	Впечатляющий успех (результат x2)	Вермиллиус	3D + Сосредоточенность	4 Круг	Дни	Кирпич, дерево и сталь (дверь камеры, каменный пол, Хогвартс-экспресс)	40
Бросок => 3x Сложности	Невероятный успех (результат x3)	Сектумсемпра	3D + Сосредоточенность +20	5 Круг	Недели	Камень, кирпич и железные изделия (здание Министерства, Хогвартс)	50
		Остолбеней	†	6 Круг	Месяцы		
Навык заклинания		Взрывающие заклинания		Бросок страха провален, при...			
Тип	Навык	Бомбарда	6D + Сосредоточенность +30	1–2	Встревожены		
Чары	Чары	Бомбарда Максима	9D + Сосредоточенность +60	3–5	Растеряны		
Проклятие	Тёмные искусства	Вспыхни	6D + Сосредоточенность +30	6–9	Истощены		
Порча	Защита от Тёмных искусств	Депримо	6D + Сосредоточенность +40	10–14	В замешательстве		
Сглаз		Экспульсо	5D + Сосредоточенность +20				
Трансфигурация	Трансфигурация	Взрывное заклятие	4D + Сосредоточенность +20				
Телепортация	Телепортация						
		Броня	Физическая	Магическая	Скорость	Метла	Скорость
		Снаряжение для квиддича	+2	–	–	«Синяя муха»	1D
		Пластинчатый доспех	+3D	–	-2	"Чистомёт"	3D+1
		Доспехи домового эльфа	+2D	–	-1	"Серебряная стрела"	1D+2
		Броня, изготовленная гоблинами	+3D+2	+3D	-2	"Хвостатая звезда"	2D+1
		Метла	Скорость	Метла	Скорость	Метла	Скорость
		«Синяя муха»	1D	"Чистомёт"	3D+1	"Нимбус 2001"	5D+3
		"Серебряная стрела"	1D+2	"Комета-290"	4D	"Молния"	6D+3
		"Хвостатая звезда"	2D+1	"Нимбус 2000"	5D	Молния Суприм	7D+5

* Обычно проверка не требуется, если на персонажа не действуют какие-либо штрафы от обстоятельств или повреждений.

† Бросок 1D + Живучесть. Целевое значение = 12+ для того чтобы оставаться в сознании (целевое значение увеличивается на 2 и урон на 1D за каждый дополнительный шокер).





Правила Зельварения



Помощь	Целое значение
Походная лаборатория	+1
Превосходная лаборатория	-2
Поспешно выполненная работа	+1
Кропотливая работа	-2
Работа со справочником	-1
Лаборант	-1
Помощь эксперта	-2

Бросок < ½ Сложности	Качество -3
Бросок < Сложности	Качество -2
Бросок => Сложности	Качество +1
Бросок => 2x Сложности	Качество +3 Автоматически +3, если вы освоили зелье

1d10 + Качество	Эффект
Менее 1	Ядовитое
1–2	Побочный эффект*
3	Инертное (без эффекта)
4–7	Эффективное
8+	Безупречное

*Бросок 1d10	Побочный эффект Длится 1d5 часов
1	Фурункулы
2	Отрыжка
3	Танцы
4	Глухота
5	Сонливость
6	Зуд
7	Рифмованная речь
8	Пенне
9	Чихание
10	Рвота

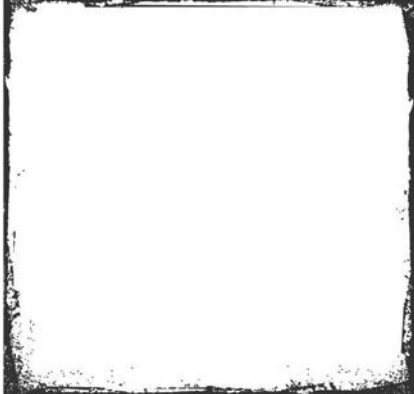
Ингредиент	Стоимость	Редкость	Ингредиент	Стоимость	Редкость
Абиссинская смоковница (очищенная)	3G/унция	9	Любисток	1G/унция	6
Алоэ	1G/унция	6	Мальва (стебель/листья)	1G/унция	6
Банан	1s	6	Мандрагора (корень/лист/тушёная)	5G/унция	12
Бородавчатый порошок	2G/унция	12	Масло можжевельника	5G/кварта	6
Валериана (корень/веточка)	1G/унция	9	Мёд	4G/пинта	6
Веретеница (слизь/жала/сушёная)	7G/фунт	9	Мирра	3G/унция	12
Взрывающийся гриб	6G/фунт	15	Мята перечная (веточка)	3G/унция	6
Вилочковая железа гадюки	3G 7s	18	Нарезанный корень имбиря	12s/унция	3
Вода из реки Лета	4G/кварта	12	Наросты растопырника (свежие/сушёные)	5G/фунт	9
Водоросли	7G/мешок	6	Настой вербены	2G/унция	9
Волосатая гусеница (нарезанная)	7s/унция	3	Настойка чабреца	3G/унция	6
Волшебная рябина (кора/ветки)	9G/фунт	15	Нут	2G/фунт	3
Гной бубонтобера	1G/пинта	6	Паутина	15s/унция	3
Дикий бадьян (стебель/листья)	2G/унция	12	Перо болтрушайки	5G	15
Дремоносный боб	3G	9	Пиявки Пиявочный сок	2G/фунт	6
Желчь броненосца	2G/пинта	9	Польнь (настой)	1G/пинта	12
Жемчужная пыль	2G/унция	9	Рог двурога (толчённый)	4G/фунт	9
Жуки-скарабей	12G/пара	15	Рог единорога	21G	18
Змеиные клыки	2G/унция	12	Рогатый слизень	1G/24	6
Иглы дикобраза	2G	9	Роза (лепестки/пиппы)	3G/фунт	3
Известняковый порошок	12s/унция	9	Роса	12s/пинта	3
Измельчённая шкура бумсланга	5G/фунт	12	Рута обыкновенная (толчённая)	2G/унция	6
Капли лунной росы	3G/унция	9	Рыба-собака (целая/глаза)	5G/фунт	12
Касторовое масло	4G/кварта	3	Селезёнка летучей мыши	1G/10	9
Китайская жующая капуста	9G	15	Селезёнка тритона	2G/унция	9
Коготь грифона	9G 3s	18	Сердце крокодила	7G	12
Корень аконита (аконит алпечный, аконит волчий)	1G 9s	6	Сироп морозника	6G/пинта	9
Корень асфодеи (измельчённый)	2G/фунт	6	Слизь флоббер-червя	1G/кварта	6
Корни ромашки (измельчённые)	5s/унция	3	Сок слизи	1G/пинта	3
Крапива (листья/сушёные)	3s/унция	3	Спинай хребет рыбы льва	2G 3s	9
Кровь саламандры	2G/пинта	18	Спорыш	5G/мешок	3
Крылья фей	8G/15	18	Сушёные златоглазки	2G/унция	9
Крыса (селезёнка/хвост)	1G/фунт	6	Цикута	3G/унция	6
Куколка бабочки «мёртвая голова»	4G 3s	12	Чёрная ртуть	9G/пек	21
Лаванда (веточка)	1G	3	Чихотник	7G/мешок	3
Ленивец (мозг/слизь)	9G/кварта	12	Экстракт донника белого	7G/кварта	6
Листья алихоции	3G/унция	9	Экстракт лирного корня	1G/унция	9
Ложечница	5G/мешок	3	Экстракт перламутровки	2G/унция	9
Луковица морского лука	12s	9	Ягоды омелы	1G/фунт	6
Лунная трава	3G/фунт	6	Яйцо огневицы	6G	12
Лунный камень (толчённый)	2G/унция	12	Яйцо рунеспура	5G	18





Гарри Поттер Настольная Рольевая Игра



Имя			ШКОЛА ГОД ОБУЧЕНИЯ ФАКУЛЬТЕТ	
Происхождение				
Профессия				

Живучесть Скорость Сообразительность Знания Сосредоточенность	 	Палочка ДРЕВЕСИНА ДЛИНА СЕРДЦЕВИНА ГИБКОСТЬ БОНУС	Фамилия, Артефакты
--	--	---	--



Навыки



Алхимия	Магловедение	Сокровище*
Архивариус	Маскировка	Стратегия*
Астрономия*	Музыка*	Схватка
Баланс*	Наблюдательность*	Телепортация
Верховая езда*	Нумерология	Тёмные искусства
Дуэль	Окклюмения	Теория магии
Защита от Тёмных искусств (З.О.Т.И.)	Полёт на метле**	Травология
Зельеварение	Полномочия	Трансфигурация
Знание волшебных палочек	Право	Уход за магическими существами
Изучение древних рун	Прорицание	Хитрость*
Искусство*	Ремесло*	Чары
Исследования древности	Репутация**	
История магии	Скрытность*	
Любопытные факты*	Слежение	

*Дошкольные навыки

**Дошкольные навыки только для чистокровных и полукровок



Здоровье



Сложные Баллы

ФИЗИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ					
Потрёпанный +1	Ушибленный +2	Окровавленный +3	Сломанный +5	Обесчелюченный +7	Бездыханный X
Встрепанный +1	Растерянный +2	Истощенный +3	Разъяренный +5	Бредящий +7	Безумный X
ПСИХИЧЕСКИЕ СОСТОЯНИЯ					





ИМЯ

Чары

12	9	Акцио (Манящие чары)	
12	9	Аларте Аскендаре (Подбрасывающие чары)	
12	9	Алохомора (Отпирющие чары)	
15	12	9	Антитрансгрессионные чары (Запрет трансгрессии)
12	9	Апарекиум (Проявляющие чары)	
12	9	Арresto Моментум (Замедляет движущуюся цель) †	
12	9	Атмосферные чары (Локальный погодный эффект)	
12	9	Баубилиус (Чары белых искр) ‡	
12	9	Бомбарда (Взрывные чары) † *	
15	12	9	Бомбарда Максима (Мощные взрывные чары) † *
18	15	12	Брахиаем Эмендо (Срачивает сломанные кости) ◇
12	9	Вердимилиус (Чары зелёных искр) ‡	
12	9	Вермилиус (Чары красных искр) ‡	
9	Веселящие чары (Немедленный заряд бодрости)		
9	Вингардиум Левиоса (Заклинание левитации) †		
12	9	Випера Эванеско (Уничтожение созданной змеи) †	
12	9	Воздвигнись (Возводит палатки и сооружения)	
15	12	9	Возрастная линия (Блокирует доступ по возрасту)
9	Волшебный огонь (Безвредное голубое пламя)		
12	9	Воющие чары (Пронзительный сигнал тревоги) Δ	
18	15	12	Вулнера Санентур (Исцеление кровоточащих ран) ◇
15	12	9	Глиссео (Временно превращает лестницу в горку)
15	12	9	Гоменум Ревелио (Чары проявляющие человека)
15	12	9	Гомункуловы чары (Создает карту Мародеров)
15	12	9	Дезиллюминационное заклинание (Чары хамелеона)
12	9	Делетриус (Заклинание уничтожения)	
15	12	9	Депримо (Убирает препятствие с пути колдующего) *
12	9	Депульсо (Отбрасывающие чары)	
12	9	Десцендо (Заставляет падать или двигаться вниз)	
15	12	9	Дефодио (Чары долота)
15	12	9	Джеминию (Создание копии вещи)
15	12	9	Диминуендо (Уменьшающее заклинание)
9	Диффиндо (Режущее заклинание)		
12	9	Дуро (Временно превращает предметы в камень)	
12	9	Заклинание вечного приклеивания (Сильная склейка)	
12	9	Заклинание головного пузыря (Дыхание под водой)	
12	9	Заклинание заматания следов (Удаляет следы и т. п.)	
18	15	12	Заклинание Обращения (Первоначальный вид цели)
15	12	9	Заклинание Подзаправки (Наполняет ёмкость)
15	12	9	Заклятие Недостигаемости (Невидимый барьер) Δ
15	12	9	Заклятие Неразбиваемости (Небьющийся объект)
15	12	9	Имобулюс (Заклинание Заморозки)
9	Импервиус (Объект отталкивает воду и туман)		
15	12	9	Инфлэтус (Надувающие чары)
15	12	9	Каве Инимикум (Невидимый заслоняющий барьер) Δ
18	15	12	Капациус Экстремис (Чары расширения пространства)
12	9	Карпе Ретрактум (Захват и притягивание)	
12	9	Квиетус (Уменьшение громкости собственного голоса)	
12	9	Коллопортус (Запирающие чары)	
12	9	Коловария (Чары изменения цвета)	
15	12	9	Конфундус (Одурманивает разум жертвы) †
18	15	12	Легилименс (Заклинание чтения мыслей)

9	Локомотор (Передвижение объектов левитацией)		
9	Люмос (Световые чары)		
12	9	Метео Реканто (Контрчары против погодных сглазов)	
9	Мобилиарбус (Левитирует деревянные предметы)		
15	12	9	Мобиликорпус (Перемещает тела без сознания)
12	9	Моллиар (Амортизирующие чары)	
18	15	12	Непреложный обет (Вызывает смерть нарушившего)
12	9	Нокс (Чары тушения света)	
12	9	Облегчающие чары (Делают объект невесомым)	
18	15	12	Обливиэт (Стирает определённые воспоминания)
12	9	Оглохни (Приглушает разговор)	
15	12	9	Остолбеней (Оглушающие чары) †
9	Охранные чары (Охранная сигнализация) Δ		
18	15	12	Пиертотум Локомотор (Оживление объектов)
15	12	9	Приори Инкантатем (Вызывает последние действия палочки)
15	12	9	Протего (Щитовые чары) Δ
18	15	12	Протего Тоталум (Более могущественные щитовые чары) Δ
21	18	15	Протего Хоррибилис (Самая мощная версия щитовых чар) Δ
18	15	12	Протеевы чары (Объединяет в систему несколько предметов)
15	12	9	Ревелио (Раскрывает скрытые предметы и маскировку)
12	9	Редуцио (Уменьшающее заклинание)	
12	9	Ренервейт (Возвращение в сознание) ◇	
12	9	Репаро (Восстанавливающие чары)	
18	15	12	Репелло Инимикум (Укрепляет защитный барьер) Δ
15	12	9	Репелло Маглетум (Маглоотталкивающие чары) Δ
15	12	9	Ридикулус (Заклинание изгнания боггарта)
12	9	Риктусемпра (Чары Щекотки) †	
15	12	9	Сальвио Гексия (Защищает область от порчи) Δ
15	12	9	Силенцио (Чары немоты) †
9	Систем Аперии (Открывает незапертые контейнеры)		
12	9	Сонорус (Чары усиливающие громкость голоса)	
12	9	Спанджифай (Смягчающие чары)	
15	12	9	Специалис Ревелио (Раскрывает чары, наложенные на объект)
12	9	Тергео (Очищают предмет от пыли, жира, крови и пр.)	
9	Упаковывающие чары (Укладка вещей для путешествий)		
21	18	15	Ферула (Создают бинты и шины на сломанной конечности) ◇
18	15	12	Фианто Дүри (Усиливает защитные заклинания) Δ
18	15	12	Фиделиус (Скрывает тайну в душе персоны)
15	12	9	Фините Инкантатем (Массовое контрзаклинание)
9	Флагрейт (Рисование огненных фигур в воздухе)		
9	Чары горячего воздуха (Высушивают влажное бельё)		
12	9	Чары заморозки огня (Делает пламя безопасным)	
21	18	15	Чары ложной памяти (Чары изменения памяти)
12	9	Чары Осушения (Осушение небольших водоёмов и луж)	
15	12	9	Чары Полёта (Заставляют предметы летать)
9	Чары тушения огня (Гасит небольшие источники огня)		
12	9	Эверте Статум (Яростно отбрасывает жертву назад) †	
12	9	Экскуро (Заклинание генеральной уборки)	
21	18	15	Эспекто Патронум (Сложные защитные чары) Δ
12	9	Экспеллиармус (Обезоруживающие чары) †	
12	9	Энгоргио (Заклинание Раздувания)	
12	9	Эпискеи (Лечит очень незначительные повреждения) ◇	

† Нацеливаемое заклинание ‡ Блокируемое нацеливаемое заклинание * Взрывающее заклинание

Δ Защитное заклинание ◇ Исцеляющее заклинание ◆ Непростительные заклятия





Имя

Прочие заклинания

ПРОКЛЯТИЯ

18	15	12	Авада Кедавра (Смертельное проклятие) ✦ ✦
18	15	12	Адское пламя (Трудно контролируемый огненный шторм)
15	12	9	Вспыхни (Взрывающее заклятие) ✦ ✱
18	15	12	Заклинание Табу (Вызывает магические помехи)
15	12	9	Заклятие Пылающей руки (Объект испускает обжигающий жар)
18	15	12	Империйус (Безвольное подчинение) ✦
15	12	9	Конъюнктивитус (Проклятие временного ослепления) ✦
18	15	12	Круцио (Проклятие Круциатус) ✦ ✦
15	12	9	Локомотор Мортис (Заклятие обезноживания) ✦
	12	9	Мимбл Вимбл (Заклятие косноязычия) ✦
	12	9	Мортмордре (Создаёт Чёрную метку)
	12	9	Мукус Ад Нозем (Проклятие Призраков) ✦
15	12	9	Петрификус Тоталус (Проклятие полной парализации тела) ✦
15	12	9	Редукто (Взрывное заклятие уничтожающее объекты) ✦ ✱
18	15	12	Сектумсемпра (Рассекающее проклятие) ✦
	12	9	Слаггелус Эрукто (Слизне-рвотное заклинание) ✦
15	12	9	Экспулсо (Проклятие взрывающее объект) ✦ ✱

ПОРЧИ И СГЛАЗЫ

15	12	9	Антитрансгрессионное заклятие (Запрет трансгрессии)
	12	9	Ваддивази (Направление мелкие предметов в цель) †
	12	9	Дантисимус (Порча вызывает быстрый рост верхних резцов) †
15	12	9	Жалящее заклинание (Сглаз множества укусов пчёл или ос) †
15	12	9	Импедимента (Замедление движущейся цели) †
15	12	9	Левикорпус (Поднимает жертву за лодыжку) †
	12	9	Либеракорпус (Контрсглаз против Левикорпус)
15	12	9	Ножное заклятие (Сглаз ватных ног) †
15	12	9	Оппуньо (Направляет объекты или существ для атаки цели)

15	12	9	Релашо (Заставляет существо или путы ослабить хватку)
	12	9	Сглаз метлы (Заставляет метлу стряхнуть своего наездника)
15	12	9	Сглаз против вторжения (Запрет физического входа) Δ
	12	9	Спотыкающийся сглаз (Цель теряет равновесие) †
15	12	9	Таранталлегра (Заклинание танцующих ног) †
	12	9	Флиппендо (Отталкивающий сглаз) †
	12	9	Фурункулюс (Прыщавый сглаз) †

ТРАНСФИГУРАЦИЯ

21	18	15	Авис (Чары создания птиц)
12	9		Авифорс (Превращает объект в маленькую птичку)
18	15	12	Агуamenti (Заклинание призыва воды)
21	18	15	Амато Анимо Анимато Аниматус (Анимат)
15	12	9	Анапнео (Заклинание против удушья)
12	9		Драконифорс (Превращает объект в маленького дракона)
15	12	9	Заговор Обмена (Обмен двух разных небольших объектов)
21	18	15	Инкарцерио (Создаёт верёвки, которые опутывают жертву) †
12	9		Инсендио (Заклинание создания огня) †
12	9		Кринис Мүто (Преображение укладки волос)
21	18	15	Обскүро (Завязывает персоне глаза) †
18	15	12	Орхидеус (Создаёт букет цветов)
21	18	15	Серпенсортия (Заклинание создания змеи)
12	9		Фера Верто (Превращает мелких существ в сосуд)
12	9		Фишифорс (Превращает объект в маленькую рыбку)

18	15	12	Эванеско (Заклинание исчезновения объекта)
----	----	----	--

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

21	18	15	Портүс (Превращает объект в Портал)
18	15	12	Трансгрессия (Заклинание личной телепортации)



Зелья



15	12	9	Амортенция
18	15	12	Анимагическое зелье
18	15	12	Антидот против Сыворотки правды
		9	Бодроперцовое зелье
		9	Болтушка для молчунов
18	15	12	Волчье противоядие
		9	Дурманящая настойка
12	9		Дыбоволосное зелье
12	9		Животворящий эликсир
		9	Зелье для излечения фурункулов и прыщей
		9	Зелье забывчивости
15	12	9	Зелье старения
12	9		Костерост
12	9		Крововосполняющее зелье
		9	Морочащая закуска
18	15	12	Напиток живой смерти
		9	Настойка растопырника

15	12	9	Оборотное зелье
		9	Огнезащитное зелье
	12	9	Противоожоговая мазь
15	12	9	Противоядие от любовных зелий
		9	Раздувающий раствор
15	12	9	Ранозаживляющее зелье
		9	Сдувающий напиток
18	15	12	Сыворотка правды
	12	9	Тонизирующий глоток мандрагоры
	12	9	Укрепляющий раствор
15	12	9	Уменьшающее зелье
15	12	9	Умиротворяющий бальзам
	12	9	Умоотрильное зелье
15	12	9	Успокаивающая настойка
15	12	9	Усыпляющее зелье
18	15	12	Феликс Фелицис (Жидкая удача)
15	12	9	Эйфорийный эликсир

† Нацеливаемое заклинание ‡ Блокируемое нацеливаемое заклинание * Взрывающее заклинание

Δ Защитное заклинание ♦ Исцеляющее заклинание ◆ Непростительные заклятия

